MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 4
2,95 €

INUYASHA

CONTRA SESSHOMARU

LET'S & GO!!

LOS MEJORES COCHES

DOCE REINOS

AVENTURAS EN DVD

¡DE REGALO!
UNA PISTOLA DE AGUA

4 PÓSTERS

ONE PIECE
LUCHA EN EL DESIERTO

GISAKU: ANIME A LA ESPAÑOLA

Panini Revistas

YUKIKO MAGAZINE

¡CADA MES EN TU KIOSKO!

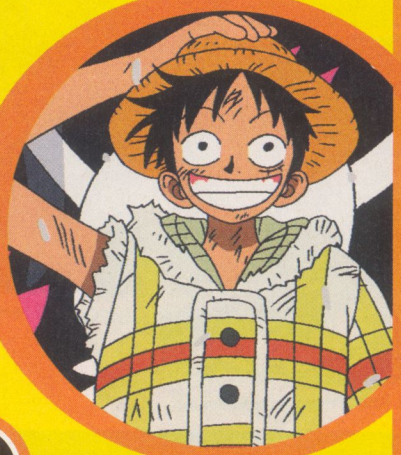
panini revistas

MEGA HIRO

Bienvenido un mes más a **Mega Hiro**, tu revista de anime. Te hemos preparado un número repleto de artículos de lo más interesante y variado, y no exageramos nada: desde **Let's & Go!!** hasta **Inuyasha**, pasando por **Detective Conan**, **Campeones** o **One Piece**, te vas a poder poner al día del anime más actual que están emitiendo nuestros canales de televisión. Claro que no nos olvidamos de las novedades en DVD (**12 reinos** y el "anime a la española" de **Gisaku**), ni de todas las secciones fijas de cada mes que nos permiten mantener un contacto directo contigo. Tampoco faltan los concursos, los pósters (¡pronto te va a faltar habitación para colgarlos!) y este mes, además, una primicia del súper regalo que llevará la **Mega Hiro** del mes de septiembre: ¡la carpeta Anime Manía!

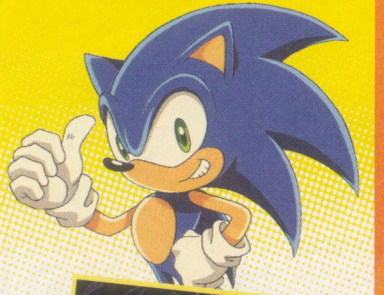
8 *Let's & Go!! Los mejores coches*

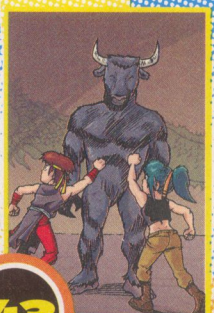
10 *Los rivales internacionales de Campeones*



21 *Ficha de Luffy, el pirata más elástico*

15 *Pokémon: La historia de Meowth*





43 *Cómic*

26 *Póster*

36 *Guía de TV*

INDICE

MEGA HIRO 4

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 One Piece
La batalla por Alabasta

8 Let's & Go!!
Los mejores coches

10 Campeones
Rivales internacionales de Oliver

12 Inuyasha
Inuyasha contra Sesshomaru

14 Detective Conan
El mejor amigo de Conan

15 Pokémon
La historia de Meowth

16 Regalo
Carpeta Anime Manía

18 Anime DVD
12 reinos
Gisaku

21 Ficha
Luffy

23 Superpósters:
Detective Conan
Pokémon
Gisaku
Caballeros del Zodíaco

31 Guía de episodios
Let's & Go!!

33 Cosplay
Disfraces animados

34 Los Top del anime
Tus personajes y series favoritas

36 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

38 Guía manga
¡Con tanta televisión, casi nos olvidamos de la lectura!

40 Correo
Cartas, dibujos, preguntas, sugerencias... ¡aquí está todo!

42 Pasatiempos
Por si aún te queda algo de tiempo libre

43 Cómic
Siguen las aventuras de Hiro el intrépido

49 Humor
Porque echarte unas risas nunca está de más...

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo... ¡así de fácil!

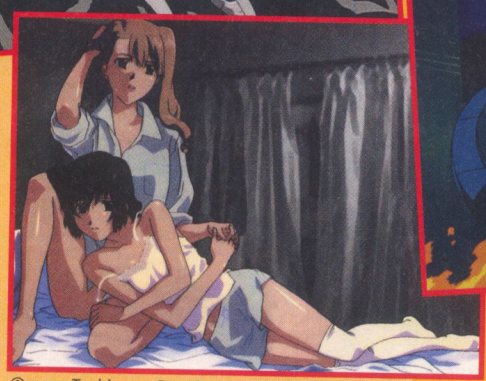
El anime triunfa en la programación veraniega

Como cada año, cuando llega el verano las cadenas alteran su programación habitual para dar cabida a contenidos más acordes con los espectadores que devoran la televisión durante las mañanas: los niños y adolescentes. Este año, el anime ha sido el rey indiscutible. En Cuatro se han repuesto títulos como *Comando G*, *Ulysses 31* o *Cowboy Bebop*. Por su parte, La Sexta acaba de estrenar el anunciado programa *Mangápolis*, que además de emitir *Noir*, *Wolf's Rain* y *Hunter x Hunter*, ofrece reportajes y noticias sobre manganime, internet, música, cine, etc. Y en las autonómicas hay anime a todas horas: en el K3 catalán se ha estrenado *Maison Ikkoku* y se han repuesto *Bo-Bobo*, *Comic Party*, *Blau*, *Loki el detectiu misteriós*, *Els 12 regnes* o *Sakura, caçadora de cartes*; en el canal vasco ETB-1 se ha estrenado *Megasonikoak* y se han recuperado dos viejas conocidas, *Muka Muka* y *Sakura, cartak zakura*; y en Canal Canarias se ha estrenado *Kiteretsu* y *Megaman*, igual que en Canal Sur, donde también se emite por primera vez *B-Daman*. Castilla La Mancha TV, a su vez, ha presentado *Kasumin*. Y tú, ¿cuántas de estas series estás viendo? ¡Aún puedes engancharte a muchas!

© Yoshio Sawai / Toei Animation

© Shinichiro Watanabe/Sunrise Animation

© Fuyumi Ono/ Kodansha/NHK



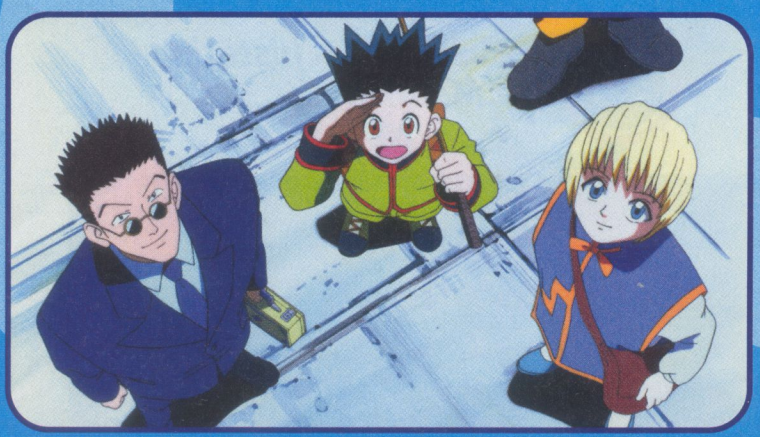
© 2001 Tsukimura Ryoei · Bee Train · Victor Entertainment

© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo

© Aquapluss/KSS

Hunter x Hunter, flamante estreno en La Sexta

Desde hace unas semanas, La Sexta está emitiendo la esperada serie *Hunter x Hunter*. Lo hace a través del contenedor Mangápolis, que se emite los fines de semana de 11 a 14. *Hunter x Hunter* es obra del autor de *Yu Yu Hakusho: los defensores del Más Allá* –editada en DVD por Jonu Media–. Cuenta la historia de Gon Freecs, un joven cuyo padre es un famoso "cazador". Dispuesto a encontrarle, ya que desapareció sin rastro cuando él era pequeño, decide seguir sus pasos y convertirse también en "cazador", que viene a ser una especie de aventurero justiciero. A partir de entonces, su vida va a estar llena de peligros y emociones. ¡No te la pierdas, porque a partir del próximo número vamos a hablar mucho de ella!



© Yoshihiro Togashi/Fuji TV

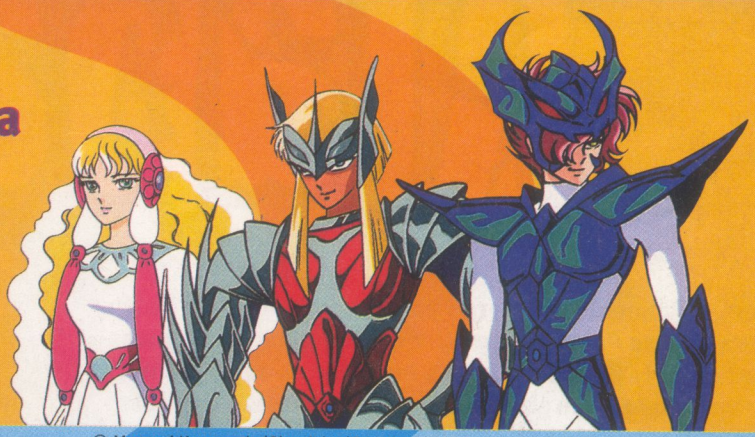
Naruto, por fin en televisión y DVD

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

Después de una larga espera, la serie de anime que promete convertirse en todo un fenómeno televisivo en España está a punto de emitirse. Panini y Cuatro han hecho oficial que *Naruto* se estrenará en septiembre, convirtiéndose así en una fuerte apuesta juvenil de la cadena para la temporada televisiva de otoño. Además, en octubre está previsto que vea la luz el primer volumen de la edición en DVD, de la que os hablaremos muy pronto. Prepárate, porque se acerca la Narutomanía.

En septiembre, la saga de Asgard a la venta

Selecta Visión ha confirmado que en septiembre continuará con la edición de la serie *Los caballeros del zodíaco*. En julio ha concluido la primera parte, la saga de Santuario, formada por 73 episodios repartidos en 9 volúmenes. Las nuevas aventuras de Seiya y los demás caballeros de bronce constan de 26 capítulos, que aparecerán en 3 volúmenes. ¡Si quieres saber más de esta saga, lee el artículo que le dedicamos en el número anterior!



© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

Sorpresas en la edición de *Coco, la leyenda del halcón*

© Hideyuki Yonehara

Aunque toda la fama se la lleva *One Piece*, hay otro manga sobre piratas publicándose en España: *Coco, la leyenda del halcón*. Después de 10 volúmenes, Mangaline anuncia el lanzamiento de tres cofres recopilatorios –el primero con cuatro tomos y los otros dos con tres cada uno–. Los 19 tomos restantes aparecerán igualmente en otros 9 cofres. De esta manera, la serie completa estará formada por 12 cofres que costarán entre 8 euros (2 tomos) y 14 euros (4 tomos). Además, incluirán material adicional de regalo. Y todo ello a partir de septiembre. ¡Aprovecha para descubrir que hay más piratas además de Luffy!

Detective Conan, en Cartoon Network

© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

Seguimos con las buenas noticias para los aficionados a este perspicaz detective. En el número anterior te anunciábamos la salida de la serie en DVD a partir de octubre, de manos de Jonu Media. Ahora te informamos de su cercana emisión en el canal Cartoon Network. Comenzará el 11 de septiembre y por el momento se emitirán 120 episodios. Se da la circunstancia que los casos y misterios en que se involucra Conan ya se pudieron ver en esta cadena hace algunos años, aunque apenas se emitieron unas pocas decenas de episodios. Sigue atento, porque en el próximo número te daremos otra noticia sobre este entretenido título.

ONE PIECE

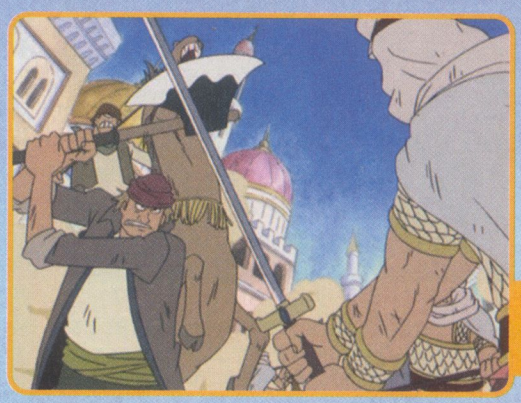
K3 Durante toda la semana

JETIX Lunes a viernes: 13:45

La batalla por Alabasta

El enfrentamiento más largo y duro que se ha visto hasta ahora en *One Piece* es la guerra en Alabasta, con la lucha feroz entre la banda de Luffy y los esbirros de Cocodrilo. Te explicamos paso por paso todo lo que nuestros piratas favoritos han tenido que hacer para alzarse con la victoria y lograr la paz en el reino de Viví.

La lucha por Alabasta llega a su punto álgido cuando los rebeldes atacan Albarna, la capital del reino y el lugar donde se encuentra el palacio del rey Nefertari Cobra. El destino de todo un país está en las manos de Luffy y sus amigos. Desde que descubrieran que Doña Miércoles era Viví, la hija del rey, la banda de Luffy se ha conjurado para cumplir una misión: desenmascarar a Cocodrilo. Pero la situación del país es extrema y ahora se convierte en imprescindible que Viví pueda dirigirse a su pueblo y decirles que Cocodrilo –que en realidad es Don Cero, el jefe de la Banda Baroque– les ha engañado y ha intrigado para hacerse con el poder. Pero antes de que Viví pueda hacerlo, nuestros héroes deben enfrentarse a los principales guerreros de la Banda Baroque.

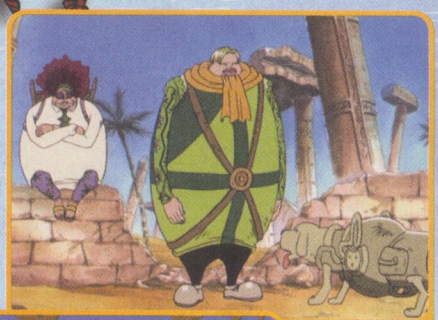


GUERRA Los rebeldes luchan contra la Guardia Real.

Combate 1. Ussuf y Chopper VS. Don Cuarto y Doña Natividad

Mientras Doña Natividad, que ha probado las nueces de Belcebú y se transforma en topo, se dedica a cavar túneles en el subsuelo y atacar por sorpresa a Ussuf y Chopper, Don Cuarto utiliza a su perro, que también probó la fruta maldita y cada vez que estornuda lanza una bola de béisbol que al cabo de un momento explota.

Al hallarse en desventaja, nuestros piratas intentan vencerles con la inteligencia. Ussuf finge ser más fuerte al golpear con un pesado y gigantesco martillo de 5 toneladas, pero que en realidad es de cartón piedra. Los enemigos se dan cuenta del engaño y no se amilanan, dejando a Ussuf para el arrastre. Es entonces cuando Chopper recurre a uno de sus poderosos ataques y consigue derrotarles.



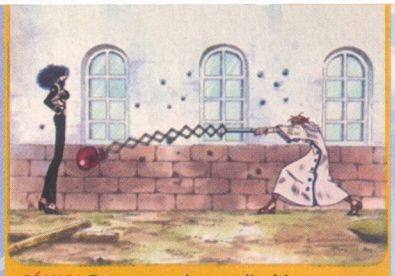
RAROS Menuda pinta tienen estos enemigos.

CABREADO Chopper da miedo cuando se enfada.

Combate 2. Sanji VS. Don Segundo

Mientras tanto, Sanji se enfrenta a Don Segundo, que puede transformarse en quien desee con sólo haberle tocado gracias a haber probado la fruta copiadora. Sin embargo, esta habilidad que tan buenos resultados le ha dado en otras situaciones, no le es de mucha ayuda frente al cocinero del *Alma de Merry*. La lucha es bastante equilibrada, ya que Don Segundo sabe defenderse con manos y pies, como Sanji. Pero finalmente Sanji descu-

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation



CÓMICA *Eso parece el arma climática.*

único que consigue es hacer varios números de magia. Intenta hacer algo con el arma, lo que sea, porque si no será imposible que venza. Y entonces, cuando más desesperada está, el cachivache de Ussuf crea una especie de tornado que deja KO a su peligrosa y desquiciada rival.

Combate 4. Zorro VS. Don Primero

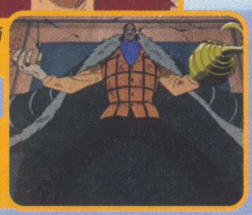
DESAFÍO *Zorro debe cortar el acero.*

DUELO *Una dura batalla más*

Sin duda, es la batalla más excitante de las protagonizadas por los hombres de Luffy. Zorro tiene ante sí un verdadero desafío: cortar el acero. Si no lo consigue, caerá derrotado ante Don Primero, que al haber probado la fruta tajadera, puede convertir buena parte de su cuerpo en acero cortante e irrompible. Ambos luchadores usan todas sus técnicas en la pelea, llegando casi al completo agotamiento. Zorro entonces recuerda las enseñanzas de su maestro. Aunque de pequeño no entendía sus palabras, ahora sí puede comprenderlas: si se quiere romper en pedazos una cosa, antes se debe descubrir su alma. Zorro saca fuerzas de flaqueza y consigue vencer a un sorprendido Don Primero, que no esperaba ser vencido.

Combate 5. Luffy contra Cocodrilo / Don Cero

TERCO *Luffy no parará hasta vencer*

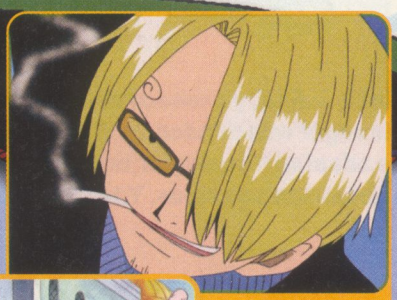


TRAIDOR *Cocodrilo sólo quiere hacerse con el poder*

El combate definitivo. Luffy debe derrotar al jefe de los matones de la Banda Baroque y gran instigador de la guerra en Alabasta, que tanto sufrimiento está provocando en todo el país.

En su primera batalla en la Base Pluvial, el chico de goma descubrió que Cocodrilo es vulnerable al agua. Algo normal, ya que ha probado la fruta arenera, que le permite deshacerse en arena, evitando golpes y ataques. Sin embargo, el agua hace que su cuerpo se solidifique momentáneamente, por lo que puede encajar los golpes. Así, Luffy se dedica a beber agua y echársela encima, para a continuación golpearle. Uno, otro, y otro, y uno más... Luffy no encuentra oposición en un Cocodrilo que no se podía esperar una situación como la que está viviendo.

A pesar de su garfio venenoso y de ser capaz de secar todo aquello que toque, incluido un cuerpo vivo, Luffy no le teme y emplea todo su arsenal de golpes, aprovechando al máximo sus habilidades derivadas de la fruta goma-goma, y así acaba sellando la victoria sobre la Banda Baroque y el fin de la guerra en Alabasta.

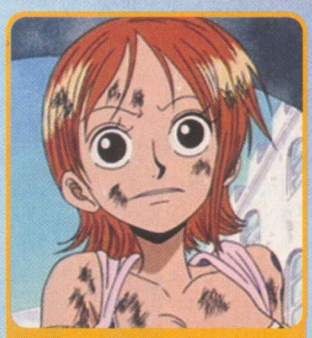


bre el punto débil de su adversario y se deshace de él. Aunque el cocinero tiene la ocasión de matarle, no lo hace. Es su modo de reconocer que ha sido un bravo contrincante que ha dado el máximo en el combate. Eso sí, le deja inconsciente por si acaso.

CHULO *En plena pelea, sigue sin despeinarse.*

COPIA *Los dos usan los mismos ataques.*

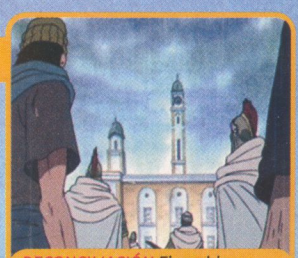
Combate 3. Nami VS. Doña Dobledeo



NAMI *Es la más débil de todos.*

Quienes crean que las peleas de mujeres se basan en tirarse del pelo y arañarse, iserá mejor que vean este combate! Como Doña Dobledeo ha probado la fruta punzonante, sus habilidades traen de cabeza a Nami. La seguidora de Cocodrilo es capaz de convertir sus dedos en punzones tan afilados como para atravesar una pared. Por suerte, Nami posee el arma climática creada por Ussuf, con el que puede valerse del clima para lanzar potentes golpes. El problema es que va a ser la primera vez que Nami utilice este arma. Aunque el bastón permite varias funciones según la posición en que se ponga, lo

La guerra ha terminado



RECONCILIACIÓN *El pueblo de Viví debe cerrar sus heridas*

Después de derrotar a Don Cero y todos sus esbirros, Pelum uno de los guardianes del reino, se lleva una potente bomba situada en la plaza de Albarna. Con ella, Cocodrilo pretendía acabar con todos los ciudadanos, ya fueran rebeldes o leales al rey. Viví explica a su pueblo lo que ha sucedido, desenmascarando el plan y las intrigas de Don Cero, Cocodrilo. Pide a su pueblo que sepa perdonar los errores cometidos, ya que necesitan estar unidos para reconstruir Alabasta. Ella tiene que quedarse, su reino la necesita, así que Luffy, Zorro, Nami, Ussuf, Sanji y Chopper parten en busca de nuevas aventuras. ¡Y con un nuevo tripulante!

4 WHEEL DRIVE SERIES 四駆兄弟

Let's & Go!!

¿CUÁL ES TU MINI 4X4 FAVORITO?

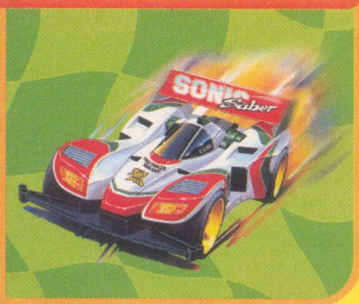
TELECINCO

Fines de semana: 8:55

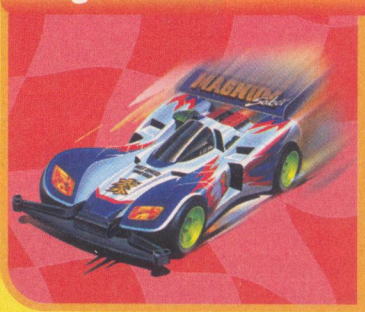
Cuando nos acercamos a la mitad de la primera temporada de *Let's & Go!!*, ya conocemos los principales mini 4x4 del circuito. Unos son infalibles en las curvas, otros son capaces de coger velocidades de vértigo en las rectas, los hay que tienen una estabilidad casi perfecta y también están los que se adaptan a cualquier terreno. Los "sabers" son máquinas increíbles, cada una con características propias que potencian sus amos. Y tú, ¿con cuál te quedas?

Sonic Saber

Al contrario que el modelo de su hermano, la máquina de Let's es mejor en las curvas, que toma suave y elegantemente sin perder ni un ápice de velocidad. Incluso las más cerradas. El problema es que en las rectas no es capaz de alcanzar grandes velocidades, por lo que está en desventaja cuando la carrera tiene tramos con largas rectas. Let's, con su sentido común, es capaz de sacarle su máximo rendimiento en las carreras.



Magnum Saber



El minicoche de Go. El perfecto ejemplo de una máquina que es el vivo retrato de su amo. El Magnum es fiero, no se rinde, realiza maniobras arriesgadas y corre como el viento porque, según Go, "la velocidad lo es todo". No coge demasiado bien las curvas, sobre todo antes de que Let's le aconsejara a su hermano que hiciera algunos cambios. Tampoco tiene fuerza de agarre ni aguante al aire hasta que Go inventa la treta del "Magnum tornado".

Profesor Tsuchiya

Este científico ha dedicado muchos años de profesión a experimentar en su laboratorio con centenares de máquinas hasta conseguir crear los "sabers". A pesar de que son los mejores mini 4x4 del mercado, no ceja en su empeño de crear las máquinas perfectas, que se puedan adecuar a cada amo. Por eso, siempre sigue las evoluciones de sus principales creaciones, para poder mejorar aún más los modelos experimentales con que sigue trabajando hasta cumplir su sueño. El padre de los "sabers", ¿cuál considerará que es su mejor obra?

Carrera Salvaje

Es un mini todoterreno con el que corre Jun, aunque a menudo no le permiten participar en carreras por no cumplir las normas. No es un "saber" de carenado integral como los demás, sino de cabina cubierta. ¡Es demasiado grande! Por eso Jun suele utilizarlo para divertirse con sus amigos de clase. Salta a la vista con tan sólo verlo: el Carrera Salvaje es un mini muy lento y que, para colmo, gira fatal en las curvas. Por muchas ganas que ella le ponga, Jun no logrará mucho con una máquina así a menos que haga numerosos cambios. Suerte que Let's y Go la ayudan.

Avante 2001

Makoto comienza compitiendo con este modelo, que ya se ha quedado desfasado. A pesar de ello, logra varias buenas clasificaciones en algunas competiciones. Sin embargo, cuando ve que no puede hacer nada contra el resto de rivales, que utilizan máquinas de carenado integral, decide adquirir un nuevo mini, un Saber 600. Todavía no le ha sacado demasiado partido, pero en cuanto haga unas pocas remodelaciones será otro rival a batir.

Black Saber

El mini 4x4 de Kurosawa hace honor a su nombre. Es oscuro, malicioso y está lleno de trampas ideadas por su amo. Su arma más peligrosa es la doble sierra que tiene en los laterales y con las que ataca las ruedas de las otras máquinas. También suele ponerse delante de otros coches en terrenos arenosos o embarrados para echar arena o barro sobre sus perseguidores. Si no fuera por eso, sería un "saber" sin apenas posibilidades de victoria, ya que es una máquina de lo más normalita.

Rugido

Como buen niño rico, Toukichi puede permitirse montar su máquina con las mejores piezas del mercado –incluso si están prohibidas o son difíciles de encontrar–. Así, su Rugido siempre da mucha guerra en el circuito. Su principal arma es su chasis, que tiene un poderío tremendo. Es, posiblemente, el "saber" con mejor aguante en los choques y contactos con otros minis, ya que dispone de unos rodillos flexibles en los laterales. Gracias a eso, al tomar las curvas, coge impulso y aumenta su velocidad.

Jiromaru Especial

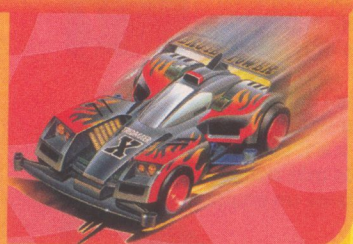
Este modelo Saber 600 pertenece a Jiromaru. Al ser un piloto inexperto, inicialmente no es capaz de seguir la estela de los demás coches y sus resultados son bastante pobres. Sin embargo, después de mucha práctica y entrenamiento, logra adquirir los conocimientos necesarios para plantar cara a los Seiba, especialmente a Go, al que considera su gran rival.

Proto Saber

Esta creación del doctor Ohgami es una máquina diferente a los "sabers", a pesar de utilizar la misma tecnología. Y es que su amo, J., puede controlarla remotamente mediante unos mandos y botones que lleva en un antebrazo mecánico con el que corre a lo largo del circuito. Eso le permite adecuar el Proto Saber a cualquier terreno, evitar choques, aminorar la marcha o meter la directa según convenga. Por ese motivo, Let's y Go no lo consideran un "saber". Pero la verdad es que, "saber" o no, es un minicoche casi invencible.

Amenaza-X

Ryo es uno de los contrincantes menos apetecibles por su pericia a la hora de controlar su máquina y porque ésta es muy completa. El Amenaza-X es un "saber" de gran potencia, que coge bien las curvas y tiene una rapidez endiablada gracias a su motor de alta velocidad. Hasta la aparición del Proto Saber es el rival a batir por Let's y Go, ya que en sus diferentes enfrentamientos no ha quedado claro quién es mejor.



© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

Lunes a viernes: 14:40 h

Durante toda la semana

LOS RIVALES INTERNACIONALES DE OLIVER

No sólo en torneos regionales y nacionales participa Oliver. También realiza varias salidas al extranjero para jugar en amistosos y en diversos torneos. El más importante es el Mundial sub-16 que se celebra en París. Allí el 10 del Newteam acude junto a muchos de sus rivales en Japón, pero ahora como compañeros. ¡Y tienen que enfrentarse a las mejores jóvenes promesas del mundo entero! Te presentamos a sus rivales más difíciles.

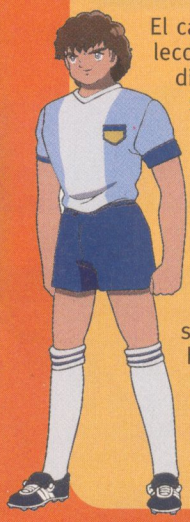
GINO FERNÁNDEZ
ITALIA

A pesar de su juventud, Gino es el portero titular del Inter de Milán, uno de los candidatos habituales a hacerse con el Scudetto. También lo es de la selección sub-16 italiana. Arquero respetado y admirado, comete el error de menospreciar a la selección japonesa y negarse a jugar un amistoso contra ellos. Oliver le demuestra que no son una selección cualquiera y queda un reto pendiente que se cumple en el mundial. Italia es el primer rival de Japón, que se toma cumplida venganza de su afrenta venciendo por 2 a 1. La "mano de oro" de Gino, esa diestra capaz de parar los más potentes disparos a puerta, no puede evitar la victoria de un equipo dispuesto a hacerle tragar sus palabras.

DIËTER MÜLLER
ALEMANIA

Este misterioso portero ha sido capaz de evitar que todo un Stuttgart, un prestigioso club de la primera división alemana, lograra marcarle un solo gol en un amistoso. Nunca ha querido fichar por un club profesional porque le gusta vivir en sus queridas montañas. Pero cuando se celebra el mundial sub-16, el técnico germano le convence para que participe y pone patas arriba el encuentro frente a Uruguay de cuartos de final. Es un arquero altísimo y veloz que posee unos grandes reflejos, lo que le hace prácticamente inexpugnable. Oliver y Mark le pondrán a prueba en la final del torneo.

JUAN DÍAZ
ARGENTINA



El capitán de la selección albiceleste dirige el juego de su equipo desde el medio campo. Aunque llega con la vitola de mejor jugador sudamericano y está considerado la gran esperanza del fútbol argentino, se cruza en el camino de Oliver en cuartos de final del mundial sub-16. A pesar de su gran velocidad y exquisita técnica, poco puede hacer ante el marcaje al hombre que le dedica el 10 japonés. En un partido no apto para cardiacos, Juan y su inseparable compañero Alan Pascal, el goleador del equipo, claudican ante los japoneses, que vencen 5 a 4 con una participación estelar de Julian Ross.

ALCIDE PIERRE
FRANCIA

El más apuesto de los jugadores del torneo es este centrocampista del Girondins de Burdeos. Todas las chicas, francesas o no, suspiran por el capitán de la selección *bleu*. Es un jugador sencillo, tranquilo, que no escatima en lujos de cara a la galería y que se gana fácilmente el cariño de los aficionados, así como el respeto de los rivales. Es el número 10 de la selección y juega en la misma posición que Oliver, con quien se ve las caras en las semifinales del torneo. A pesar de su empeño, el partido concluye en empate a 4, por lo que el vencedor se dirime en los penaltis.

KARL HEINZ SCHNEIDER
ALEMANIA

El "káiser" es el rival más potente al que se enfrenta Oliver en su adolescencia. El número 11 de Alemania es un jugador total que se ha esforzado mucho para convertirse en la mayor promesa alemana –¡ya ha debutado en la Bundesliga con sólo 15 años!–. En realidad, todo el esfuerzo de este jugador del Bayern de Munich se encamina a evitar que sus padres se divorcien, más que por amor al balompié. En el mundial sub-16 provoca que Alemania sea considerada la gran favorita. La final la juega contra Japón en un épico partido en el que Oliver consigue el reconocimiento mundial al llevar a la selección japonesa hasta un agónico triunfo por 3 a 2.

© 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha/Avex/TV Tokyo

LOUIE NAPOLEÓN
FRANCIA

Gran goleador de la selección francesa, este número 20 es todo pundonor y fuerza. Conocido por su difícil carácter, mal genio, y peor comportamiento, en el terreno de juego se emplea con excesiva dureza, lo que provoca con demasiada frecuencia que lesione a algún rival. En el partido contra Japón, lesiona a varios jugadores, entre ellos Benji, aunque no por una entrada: sus disparos son tan potentes que acaban por dañar las manos del cancerbero nipón. Louie es el encargado de lanzar el penalti decisivo y su fallo lleva a Japón hasta la final del campeonato.

LAS PELÍCULAS

No sólo en la serie de televisión asistimos a partidos internacionales de Japón. También en las películas y en la serie de OVA de 13 capítulos. Por ejemplo, la primera película presenta un encuentro entre la selección japonesa y un combinado europeo, en el que juegan Schneider y Pierre, entre otros. En otro de los filmes asistimos a un campeonato entre un combinado europeo, otro sudamericano, la selección estadounidense y la selección japonesa. Nuevamente, Oliver se enfrenta a Juan Díaz, Ramón Victorino y Carlos Santana. Roberto Sedinho es el entrenador de ese combinado. Y en la última película realizada hasta la fecha, se produce el enfrentamiento entre la joven selección nipona y la holandesa, que tiene a jugadores como Bryan Cruyfford, Leon Deeke o el portero Hance Dorkmen. ¡Estad atentos, porque en futuros números os explicaremos las películas y los OVA con más detalle!

LAS BATALLAS MÁS EXCITANT

INUYASHA contr

En esta sección aperiódica te vamos a ir presentando las rivalidades más emocionantes del anime. Para empezar, nada más y nada menos que la lucha que mantienen el medio demonio Inuyasha y su hermanastro Sesshomaru, que pretende arrebatarle la espada mágica que Inuyasha heredó de su padre: la Tessaiga.

INUYASHA Preparado para la pelea.

Punto de partida

Hasta ahora, Sesshomaru no ha podido robarle a Inuyasha la espada mágica Tessaiga, ya que al ser un verdadero demonio no puede empuñarla. En vista de ello, le pide a Naraku que le facilite un brazo humano, para lo que utiliza un fragmento de la esfera de los cuatros espíritus. De ese modo, Sesshomaru podría enfrentarse a Inuyasha y quedarse con la espada. Naraku accede.

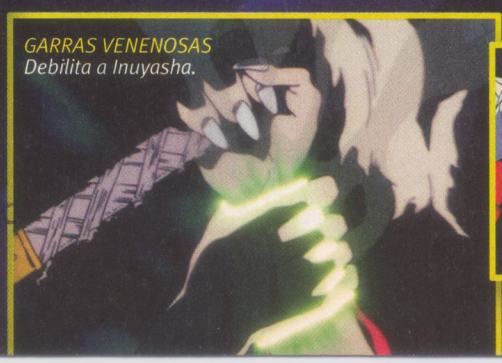
La batalla

SESSHOMARU Reclama la Tessaiga de su padre.

En una lucha cuerpo a cuerpo, Sesshomaru se ayuda de su garra venenosa para hacer que Inuyasha empuñe la Tessaiga. Y en su siguiente ataque, consigue arrebatarle la espada. Pero Inuyasha no se deja intimidar a pesar de haber quedado en desventaja. Miroku se da cuenta del peligro inmediatamente e interviene en la confrontación. A su vez, Jaken le pide a su amo que le deje intervenir. El monje hace uso del poder del reverso de su mano, un ataque letal. Pero Naraku también estaba preparado por si los compañeros del medio demonio se inmiscuían en la lucha. Así, Sesshomaru utiliza un panal lleno de insectos del infierno que Naraku le había dado. Está repleto de enormes abejas venenosas que vuelan hacia el "agujero negro" que Miroku crea con su mano. No tarda mucho en caer redondo por el efecto del veneno. En esa situación, Inuyasha necesita la ayuda de Shippo para hacer retroceder a las abejas, que entonces se dirigen hacia Sesshomaru. El malvado se defiende como puede antes de volver a golpear a su hermano, que sigue en desventaja. En ese momento, Sesshomaru se prepara para dar el golpe definitivo. De repente Kagome tiene una brillante idea y lanza una de sus flechas mágicas hacia la Tessaiga. El impacto surge efecto: la Tessaiga vuelve a su estado normal, ya

BATALLA Los dos hermanos se odian.

ARMA Con un brazo humano, Sesshomaru podrá coger la Tessaiga.



GARRAS VENENOSAS Debilita a Inuyasha.

MIROKU El monje no duda en usar su vórtice maldito.

La Lucha

Título de la serie:
Inuyasha

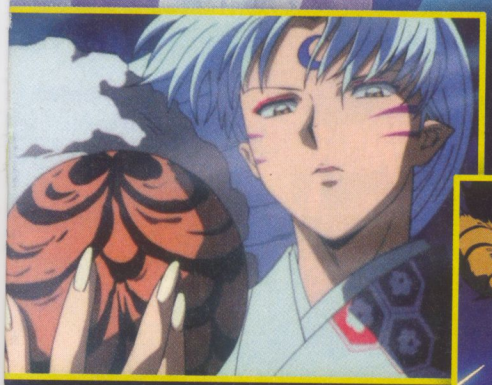
Capítulos:
18. La alianza de Sesshomaru y Naraku.
19. El adiós de Kagome; retorno al presente.

Combate:
Inuyasha contra Sesshomaru

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV

TES DEL ANIME 1

ra SESSHOMARU



PANAL Está lleno de insectos infernales.

PELIGRO Inuyasha se defiende.

que la flecha ha neutralizado su poder. Kagome tiene el presentimiento que Sesshomaru guarda en el interior de ese brazo humano un fragmento de la esfera. Por eso, desenvaina una nueva flecha y apunta hacia él. Pero falla: el tiro sólo roza al demonio. Tan sorprendido como enfadado, Sesshomaru decide dirigir su ataque hacia Kagome. Inuyasha se lo impide interponiéndose en su camino y ordena a Kagome que vaya a cuidar a Miroku. Inuyasha está convencido de que la espada ya no tiene más poder, así que ambos hermanos retoman la lucha. Mientras vuelan los golpes, Kagome se sitúa a una distancia prudencial. Aunque vuelve a disparar dos nuevas flechas, éstas ya no producen efecto alguno. De este modo, la Tessaiga acaba por recuperar todo

DEFENSA Sesshomaru ataca.

ta en medio de la pelea,
te a Kagome, lo que no
a. Está enrabietado de
rte contra su hermanas-
perder la
Kagome.
er lo que

KAGOME Sus flechas mágicas son muy poderosas.

El desenlace

Casi sin pestañear, los contendientes forcejean, gastando sus últimas fuerzas. Sesshomaru clava sus garras en el cuerpo de Inuyasha, que parece herido de importancia. ¡Pero de repente el antebrazo de Sesshomaru y la espada caen al suelo! Inuyasha ha conseguido arrancárselo, de modo que Sesshomaru pierde su única oportunidad de hacerse con la espada. Ahora sólo Inuyasha puede controlar la Tessaiga. Por ese motivo, su hermanastro marcha del lugar de la batalla. Apenas unos segundos después, Inuyasha se desmaya por el agotamiento y las heridas.

TESSAIGA La espada hace feroz a Inuyasha.

FRAGMENTO El brazo humano de Sesshomaru depende de la esfera.

¿Por qué gana Inuyasha?

La flecha mágica que Kagome lanza a Sesshomaru, allana el camino de la victoria a Inuyasha. Su voluntad de hierro, de protegerse de Sesshomaru ante todo, le concede tanta fuerza y perseverancia que le permite poder encajar los ataques de su hermano mayor. Al final, logra deshacerse del brazo falso de Sesshomaru y éste se marcha porque no puede coger la Tessaiga. Y eso que estaba a punto de derrotar a Inuyasha.

INCONSCIENTE Después de tamaña lucha, queda exhausto.

TVG Televisión de Galicia Lunes a viernes, 10:05 h

ic Lunes a viernes, 10:30 h

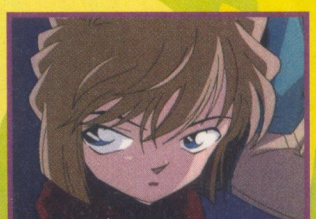
¿QUIÉN ES EL MEJOR AMIGO DE CONAN?

Para Conan, la vida no es fácil: vive bajo una falsa identidad como si fuera un chiquillo de primaria. Por ese motivo debe ir con mucho cuidado a la hora de dejarse en evidencia. ¿A qué buen amigo podría confiarle su peligroso secreto?

Ayumi, Mitsuhiko y Genta aún son demasiado infantiles como para poder entender el grave problema de Conan. Por esa razón el pequeño detective les esconde la verdad. No sacaría nada contándoselo, al contrario, podría ponerse en peligro. Porque sin querer, se les podría escapar el secreto delante de los adultos. Así que con ellos mantiene su falsa identidad.

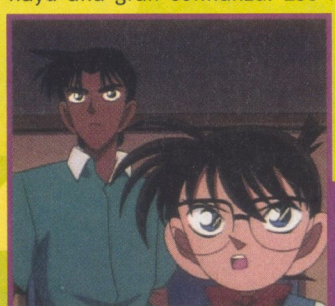
DETECTIVES JÚNIOR No entenderían el secreto de su amigo Conan.

En cambio, con Ai la situación es muy diferente. Al igual que Conan, ella era una adolescente que tomó el veneno y de pronto se encontró en el cuerpo de una niña. Es precisamente ella quien busca a Shinichi al ver lo que le ha pasado, puesto que supone que Shinichi sigue vivo y ha sufrido los mismos efectos rejuvenecedores. Sin embargo, como hace poco que conoce a Conan, se muestra distante y no acaba de confiar en él.



HAIBARA Ella guarda el mismo secreto que Shinichi.

Con Heiji, la situación es parecida. Por casualidad, el joven detective de Osaka descubre que Conan es Shinichi. Afortunadamente, después de que Conan le explicara la historia con pelos y señales, Heiji entiende la situación y decide mantener el secreto. Entre que viven lejos el uno del otro y que se ven con poca frecuencia, el secreto está a salvo. Sin embargo, a pesar de la distancia existe una fuerte amistad entre ellos. Sin duda, el hecho de que ambos sean detectives y tengan intereses parecidos, permite que haya una gran confianza. Eso no quita que, cuando se encuentran con un caso, "rivalicen" a la hora de resolverlo.



HEIJI Las dotes del moreno detective están a la altura de su amigo Kudo.

Ran no tiene ni idea de que Shinichi y Conan son la misma persona. Es cierto que sospecha, pero Conan procura llevar a cabo trampas que la convenzan de que él y Shinichi son diferentes. Ran es la persona menos indicada para conocer la verdad, pues estaría en peligro. Si no fuera por los Hombres de Negro, seguro que Conan se lo contaría todo. Con ella la confianza es total y absoluta.

RAN Está siempre preocupada por Shinichi y pendiente de Conan.

El profesor Agasa conoce a Shinichi de siempre, porque es el vecino de los Kudo y muchas veces cuidó de él mientras sus padres estaban en el extranjero. Así que el viejo inventor es un fiel y buen amigo, que además le tiene un gran cariño al chico. De hecho, fue el primero en saber de su transformación. Desde entonces, le ha ayudado en todo momento, especialmente con sus inventos. Si te has fijado, Conan siempre recurre a él cuando necesita ayuda. Por eso, podría considerarse que el profesor Agasa es el mejor amigo de Conan. Además, suele llevar de excursión a los chicos.

AGASA Si surge cualquier problema, Agasa está ahí para aconsejar.

© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

JETIX Durante toda la semana

etb 1 Lunes a viernes: 13:35 h

CMT Lunes a viernes: 10:45 h

Los Pokémon tienen algo en común y es que sólo pueden decir su propio nombre. Pero, ¿ocurre lo mismo con todos ellos? Pues no, porque hay una excepción: un Pokémon especial que ha podido aprender a hablar.

MEOWTH
Un Pokémon diferente

MIAUZI Meowth se ha enamorado.

Antes de ser miembro del Team Rocket, Meowth era un Pokémon independiente que formaba parte de una banda callejera de Hollywood. Un día, se cruzó con una Pokémon hembra, Miauzi, y se enamoró de ella locamente. Pero Miauzi era difícil de contentar y no quería saber de él. En vista de ello, Meowth decidió luchar por su amor y, para impresionarla, ise propuso aprender a hablar el idioma de los hombres y a poder andar a dos patas! Este proceso de aprendizaje hizo que Meowth no pudiera aprender ni perfeccionar nuevos ataques de combate, motivo por el que no puede evolucionar. Pero sus nuevas habilidades no consiguieron impresionar a Miauzi, que le dio igualmente calabazas, partiéndole el corazón al pobre Meowth. Posteriormente, se unió al Team Rocket, aunque las cosas no le fueron mucho mejor: antes de conocer a Jessie y James, era el ojito derecho del Jefe Giovanni. Después de formar equipo con esos dos, fue prácticamente degradado y perdió el trato de favor. Se había convertido en un miembro más de la asociación. Aún intenta recuperar su estatus atrapando a Pikachu.

HOLLYWOOD Allí aprendió a andar erguido.

Y es que no cabe duda de que Meowth es el cerebro del equipo. De hecho, habitualmente es él quien traza el plan y deja a Jessie y James que lo cumplan. Y aunque pertenezca al bando de los malos, Meowth puede ser también muy agradable. Así, cuando se ha dado el caso de tener que unirse a Ash y Pikachu para superar una situación crítica, no ha dudado en hacerlo. ¡Con buen resultado!

HABLAR Aunque insólito, aprendió el idioma de los humanos.

ASOMBROSO Meowth es una criatura muy especial.

Aunque no siempre lo parezca, Jessie, James y Meowth son uña y carne. Si no, recordad cuando Meowth tuvo la oportunidad de convertirse en el Dios de una isla y así ser venerado por todos, pero, sin embargo, decidió regresar junto a sus compañeros del Team Rocket. Y es que, en el fondo, le gusta estar con ellos, por muy torpes que sean. Sin duda, Meowth es un Pokémon muy especial.

TEAM ROCKET Son uña y carne.

COMER A Meowth le gusta mucho comer.

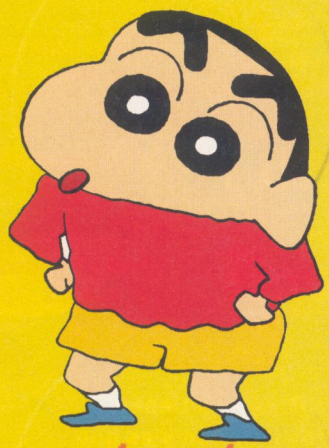
CEREBRO Es el líder del Team Rocket..

MEOWTH EN OTROS PAÍSES

Como sucede con muchos Pokémon, en el resto de países llaman a Meowth de otra forma. En Alemania, se llama al Pokémon número 52 Mauzi. En Francia se le conoce como Miauss y en su país de origen, Japón, Nyaasu; ¡allí los gatos no hacen "miau" sino "nya"!

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

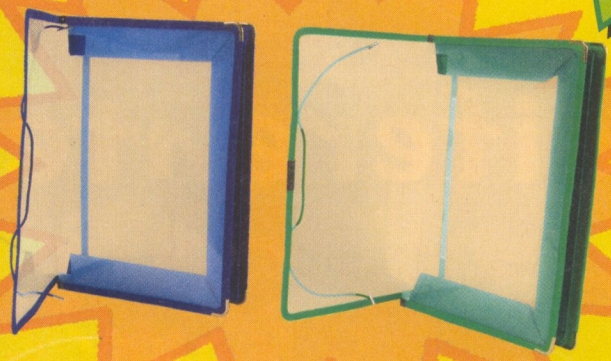
SÚPER CARPETA ANIME MANÍA



© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

¡Prepárate! Sabemos que volver a clase es complicado, así que para animarte un poco ante ese difícil momento, **Mega Hiro** te regalará el mes que viene una fantástica carpeta **Anime Manía** para que vuelvas al cole con mejor humor...

¡TE LA REGALAMOS EL MES QUE VIENE!



¿Qué puedes hacer con ella?

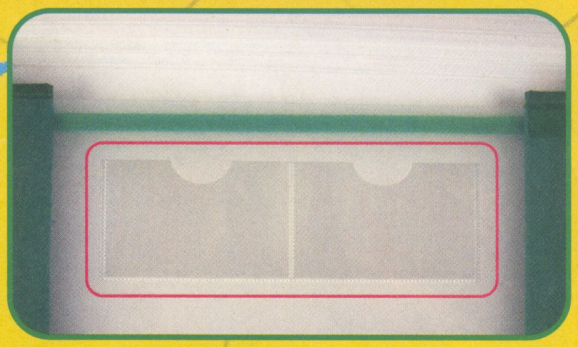
¡Pues muchas cosas! Para empezar, puedes decorarla con cualquiera de los increíbles **pósters** que te regalamos cada mes con la revista.

Utiliza un poco de **cinta adhesiva** para pegar el póster por las esquinas, y listo... ¡Tus amigos **alucinarán**, y además puedes cambiar de póster tantas veces como quieras!

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

¡Carnet otaku!

La carpeta también incluye un espacio para incluir un par de carnets... ¿Qué te parece si fotocopias y recortas el **carnet otaku** de **Mega Hiro** que hay aquí abajo, lo rellenas y lo colocas en la carpeta! ¡Así siempre podrás reconocer tu carpeta y tus amigos conocerán tus aficiones!



MEGA HIRO

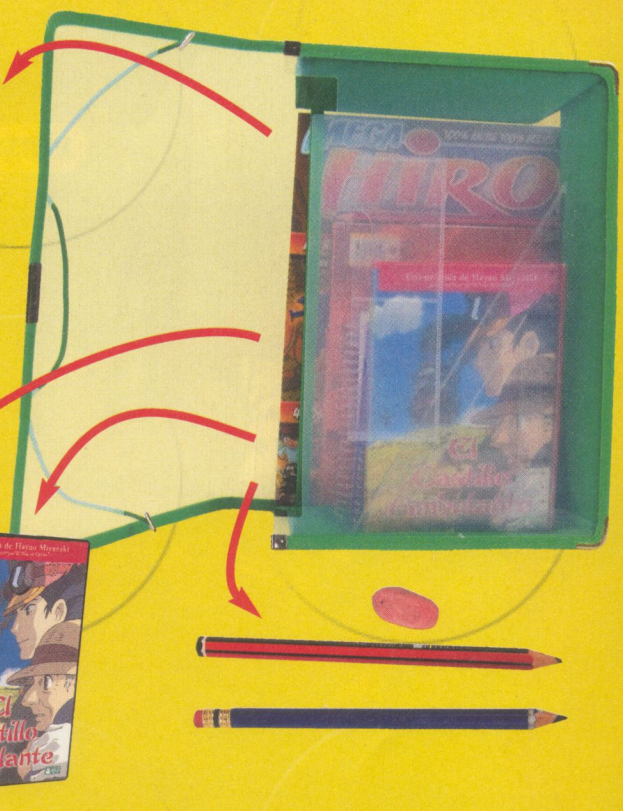
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:
SERIES FAVORITAS:

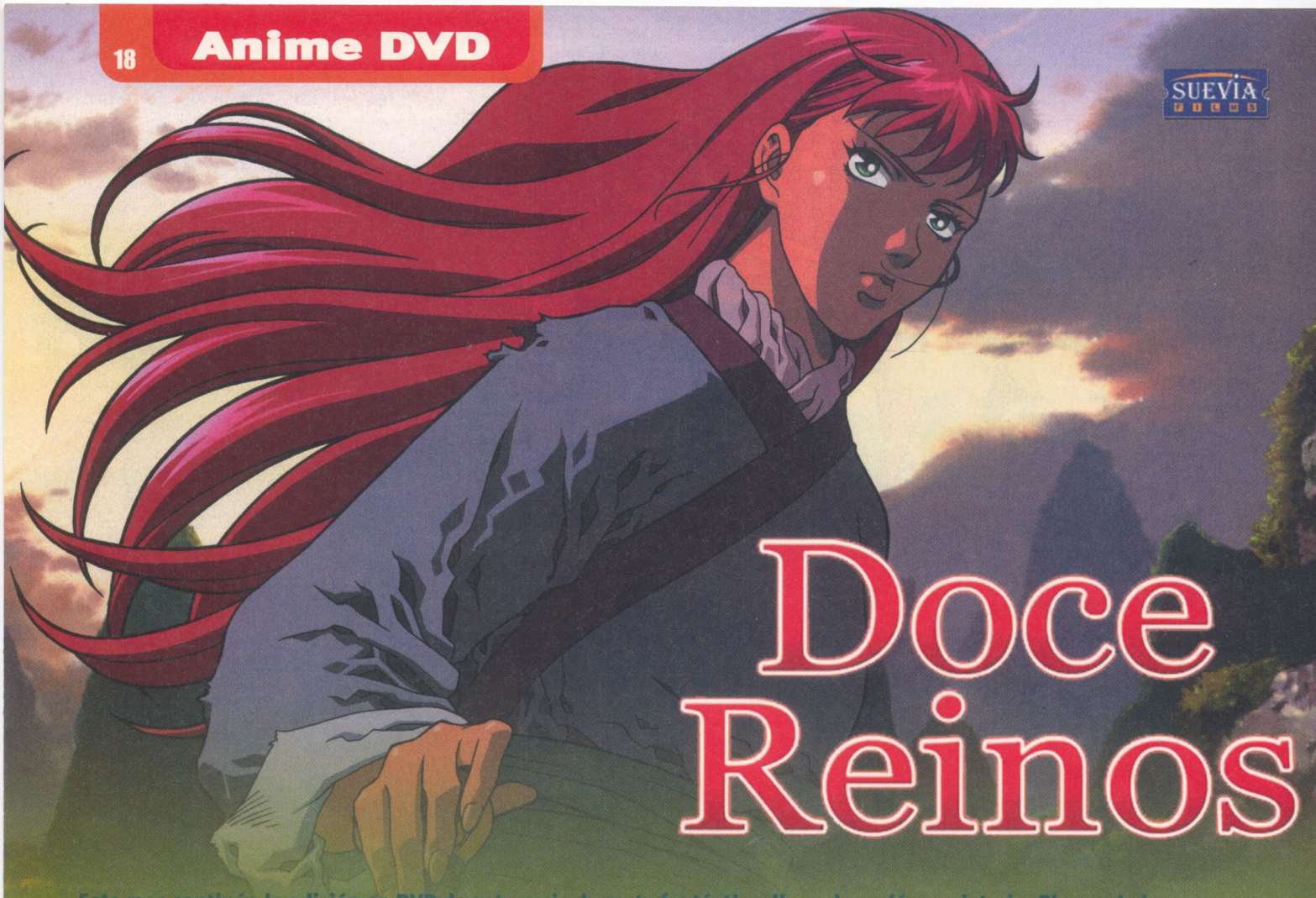
FOTO O DIBUJO

MEGA HIRO

Equipo básico

Pero naturalmente, una carpeta sirve para llevar cosas dentro... ¡cosas como tu **Mega Hiro** de cada mes, tus mangas favoritos, o incluso, si eres aficionad al dibujo, tus lápices y demás hé-rramientas...! ¡Ah, y si te queda espacio, siempre puedes llevar también la libreta de apuntes!





Doce Reinos

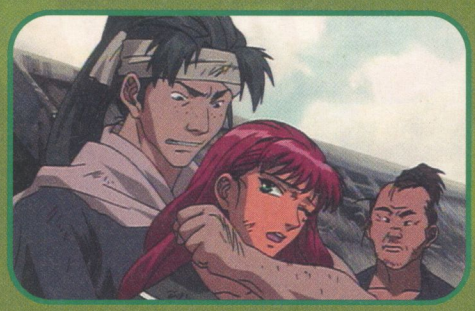
Este mes continúa la edición en DVD de esta serie de corte fantástico, llena de acción y misterio. Si eres de los que no se pierden las aventuras de Yoko, Sugimoto y Asano en el K3 catalán o de los que han disfrutado de este anime a través del Canal 2 Andalucía, no puedes dejar pasar la oportunidad de hacerte con estos dos nuevos volúmenes. Para saber cómo comienza la historia, hazte con el primer número de *Mega Hiro*.

SIGUE LA PESADILLA

Yoko se ha separado de Asano y Sugimoto, y ahora viaja sola hacia el reino de En, cuyo rey sí acepta a los "seres del mar", como llaman a aquellos venidos del mar que conecta con el mundo humano. Sin embargo, debe mantenerse escondida y evitar que los soldados la apresen, pues existe una orden de busca y captura contra ella. En su camino viaja con un circo ambulante y luego con Rakushun, un "medio-bestia" con apariencia de ratón. La llegada a Argan, la ciudad portuaria, supone un alivio para la adolescente. Desde allí deberá tomar un barco hacia la isla en que podrá vivir sin ser perseguida. La posibilidad de volver a casa parece una utopía. Pero entonces vuelven a atacarla bestias demoniacas y el espíritu de su espada, Aozaru, sigue minando su confianza en los demás. Decide huir, dejando atrás a su compañero Rakushun malherido.

PERSISTE EL PELIGRO DE GUERRA

Poco después de llegar a En, recibe una invitación de su gobernante, Shoryu. Él le explica que ha sido escogida para convertirse en la nueva reina de Kei, porque Keiki es el kirin –el consejero– de ese reino. Y es que un kirin sólo se arrodilla ante un dios o ante su rey. Como soberana, Yoko sería responsable del futuro del reino y no se ve capacitada. Aunque Yoko sea la futura reina de Kei, eso no le evita quebraderos de cabeza. Debe combatir a monstruos poderosos y además soportar al rey de Ko, que sigue creyendo que la existencia de "seres del mar" supondrá la destrucción de su reino. Por ese motivo ordena a sus hombres que la maten sea como sea. Sin embargo, Korin, que es su kirin, comienza a estar cansada de esa actitud enfermiza, que amenaza con diezmar a la población. El propio rey está llevando al caos a su pueblo por haberse obsesionado con Yoko. Y de paso, la ha llevado a ella a una muerte segura con su odio y rencor,



ya que la salud de los consejeros reales va ligada a la forma de reinar de sus gobernantes.

YOKO, NUEVA REINA DE KEI

Después de muchas dudas y de la trágica muerte del kirin de Ko, Yoko finalmente se convence de su destino. Decide desplazarse hasta Kei y derrocar a la impostora que mantiene secuestrado a Keiki para quedarse con el poder de esas tierras. En su batalla, dura y larga, es ayudada por el ejército de En. Acaba siendo nombrada reina y, por lo tanto, dejan de aparecer bestias y demonios a su alrededor. Pero ella está más pendiente de otro tema: quiere devolver a Japón a Sugimoto, que por fin se ha dado cuenta de dónde está su lugar. Afortunadamente, ahora que Keiki está sano y salvo, no será problema. A Sugimoto le espera una misión en Tokio, aunque aún no lo sabe.

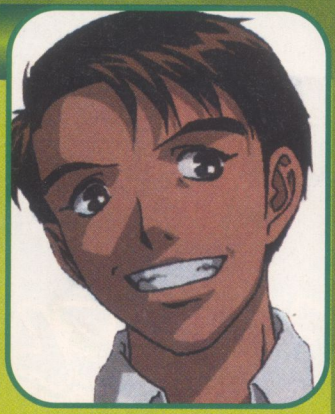
YOKO NAKAJIMA

Nuestra protagonista es una adolescente sumamente infeliz. Es la delegada de clase y es odiada por sus compañeras. Aunque siempre procura no meterse en líos, ser correcta con todo el mundo y ser la hija modelo, ni siquiera sus padres parecen quererla demasiado. Sólo tiene buena relación con Asano, al que conoce desde que eran niños. Cuando llega al mundo de los doce reinos, su apariencia cambia y cobra poderes especiales. Se dice que ella es la elegida, ¿pero la elegida para qué? Antes de saberlo, deberá librar duras batallas con extrañas bestias y también contra sus propios miedos.

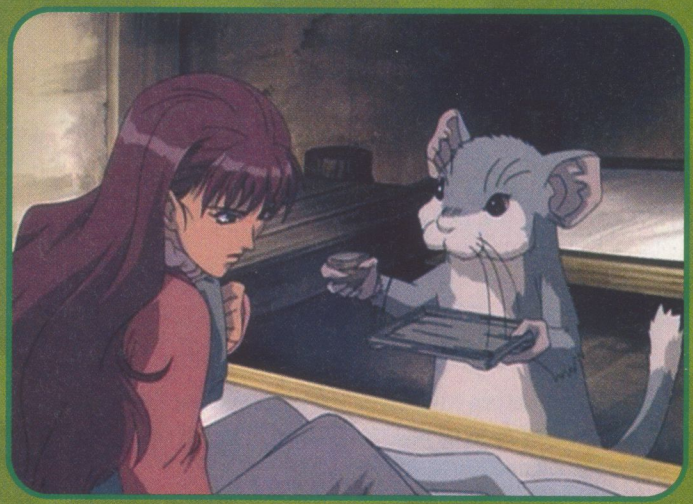
YUKA SUGIMOTO

En el instituto era una alumna marginada y humillada constantemente. Se ha encerrado de tal manera en las novelas y los mangas, que cuando viaja hasta el nuevo mundo considera que ha habido un error: cree que en realidad es ella la elegida, porque es ella la que encaja mejor en ese mundo hostil en el que puede dar rienda suelta a su verdadera personalidad. Viaja inicialmente con Yoko y Asano, con quien parece tener una relación amorosa, pero cuando el rey de Ko la recluta, no duda en abandonarles. De pronto se convierte en la enemiga de Nakajima.

IKUYA ASANO

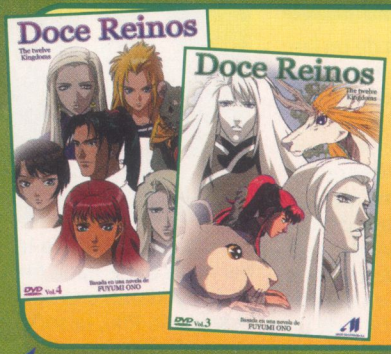


Este bonachón y tranquilo chico es amigo de Yoko desde la infancia. Últimamente ha estado saliendo con Sugimoto, de quien se ha enamorado. Se ve envuelto en esta peligrosa aventura sin querer y acaba viviendo la separación del grupo. Al marcharse Sugimoto, se queda con Yoko, pero cuando les atacan unos demonios-lobo, cae desde un barranco a un río y no se vuelve a saber de él. Es el más razonable de los tres y parece el único que no tiene nada que ver con lo que está sucediendo en ese mundo.



LAS SAGAS

Doce reinos se basa en una serie de novelas escritas por Fuyumi Ono desde 1992 (hasta ahora hay 12). La serie de animación se realizó en 2002 y se divide en 4 sagas. Justo en el episodio 14, que tiene forma de resumen, concluye la primera, titulada "Sombra de la luna, mar de las tinieblas", que va desde la llegada al mundo de los doces reinos de los chicos humanos hasta la entronización de Yoko. A partir del 15 comienza una nueva saga, bajo el nombre de "Mar del viento, orilla del laberinto". Consta de 8 episodios. Desde el capítulo 23 hasta el 39 se encuentra la saga más extensa, "Una gran distancia en el viento, el cielo al amanecer". Los 6 episodios finales tienen por título "El dios del mar del este, la orilla del mar del oeste". En total, 45 episodios llenos de intriga, acción y aventuras.



12 reinos (volúmenes 3 y 4)

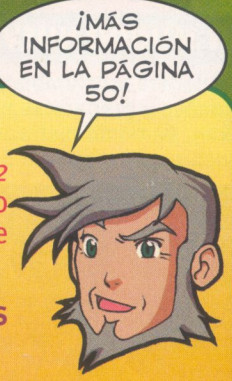
Episodios 9 al 12 y 13 al 16
105 minutos c/u
1 DVD9 / NR-13
Idiomas: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: no.
Características especiales: Menús interactivos, Acceso directo a escenas, Galería de personajes, Otros títulos.
Distribuidora: Suevia Films
Lanzamiento: 11 de julio de 2006
Precio: 9,95 €

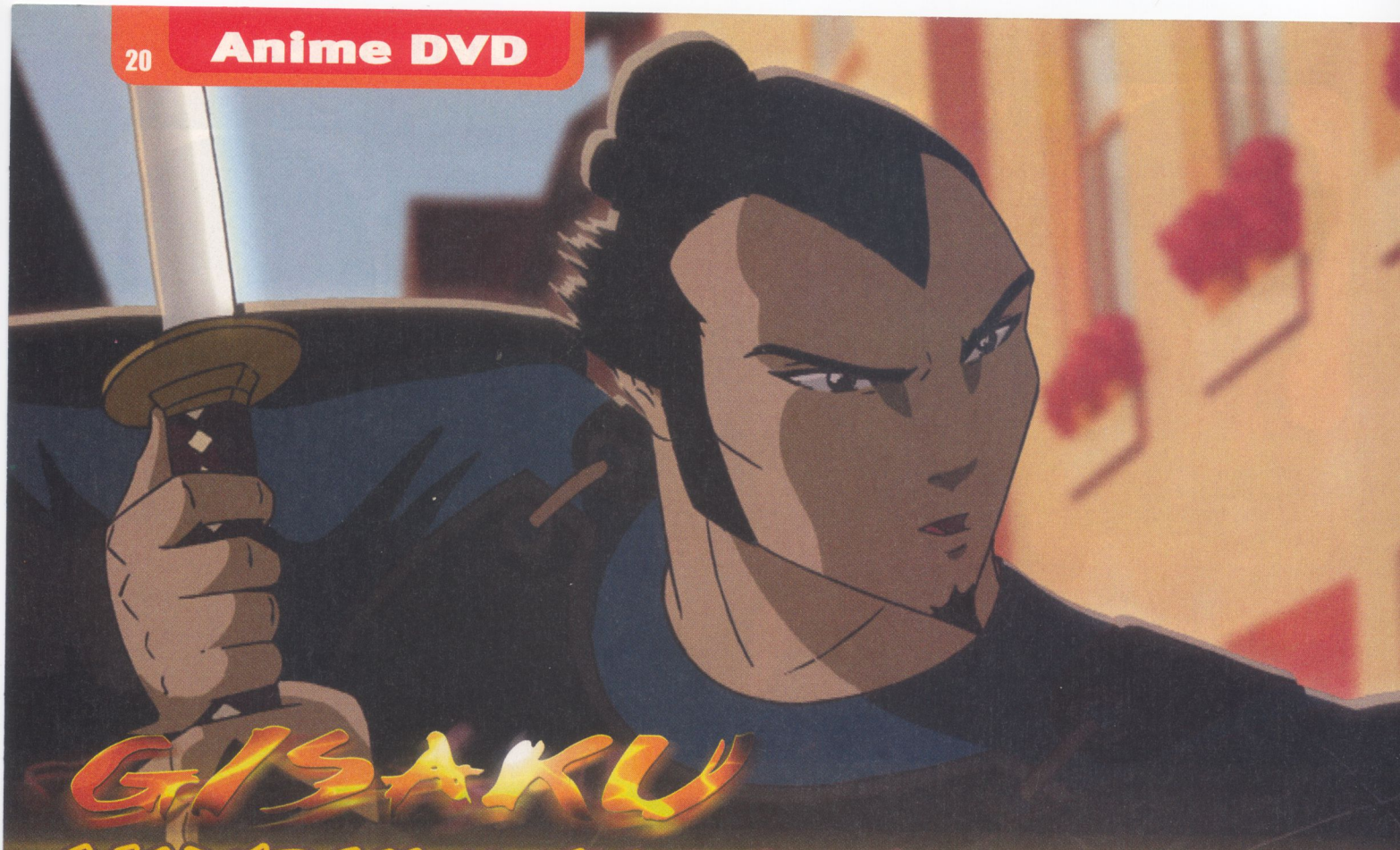
© Fuyumi Ono/ Kodansha/NHK

¡GANA!

Tenemos cinco lotes de los volúmenes 1-4 de *12 reinos*, cortesía de Suevia. Si quieres llevarte uno de ellos, basta con que respondas correctamente la siguiente pregunta para entrar en el sorteo:

¿Cómo se llama el autor de las novelas en las que se basa la serie de animación 12 reinos?





GISAKU

SAMURAIS Y VIAJES EN EL TIEMPO

Gisaku es la primera iniciativa seria española de hacer un largometraje de animación de factura y temáticos semejante al anime. Ahora, tras su estreno en salas de cine, nos llega la edición en DVD de esta interesante película.

MAGIA Y FANTASÍA

Yohei, un samurái japonés, despierta de un largo letargo en un mundo que no conoce. Aunque su mundo se encuentra en el Japón feudal, pronto descubre que, por algún motivo, ha dormido durante varios siglos hasta despertar en el mundo actual... ¡y en España! Sin embargo, la misión de Yohei sigue siendo la misma que fue hace cientos de años: proteger la Llave de Izanagi, un poderoso artefacto capaz de de cualquier criatura maléfica que quiera hacerse con ella. Yohei fue enviado por su señor en una expedición hacia España, pero cayó víctima de un hechizo del que acaba de despertar.

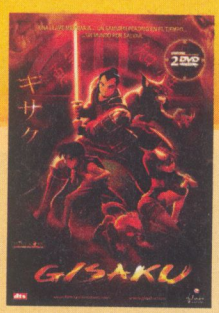
UN MUNDO NUEVO

Yohei deberá acostumbrarse a un mundo que no conoce y prepararse para hacer frente a Gorkan, demonio disfrazado de hombre de negocios que pretende dominar el mundo,

para lo cual necesita la Llave de Izanagi. Yohei no lo tiene nada fácil, pero en su cometido le ayudarán una serie de personajes como el solitario Riki, la sofisticada Moira o incluso el propio Gisaku, personaje que da nombre a la película y que fue un demonio al servicio de Gorkan hasta que perdió todos sus poderes en una terrible batalla y acabó convertido en un tierno cachorro.

COMPLETA EDICIÓN

La edición que se publica en nuestro país traerá dos discos: en el primero de ellos se incluirá la película (que por cierto traerá un montón de doblajes: castellano, catalán, gallego, euskera... ¡incluso inglés y japonés!), mientras que en el segundo se incluirán numerosos contenidos adicionales: varios documentales de "cómo se hizo", galería de imágenes, videoclips, storyboards, tráilers... ¡En resumen, que tienes para un buen rato!



Gisaku
80 minutos
DVD9
Idiomas: castellano 5.1, catalán 5.1, gallego 5.1, euskera 5.1, inglés 5.1, japonés 5.1
Subtítulos: castellano para sordos e inglés.
Características especiales: ficha técnica y artística, biofilmografías, tráiler, spots, making of, making of videoclip, making of doblaje, diseño de arte, making of personajes, storyboards, audiocomentarios, galería de fotografías.
Regalos: Libreto informativo, póster, postales
Distribuidora: Filmax
Lanzamiento: 26 de julio
Precio: ¿? €

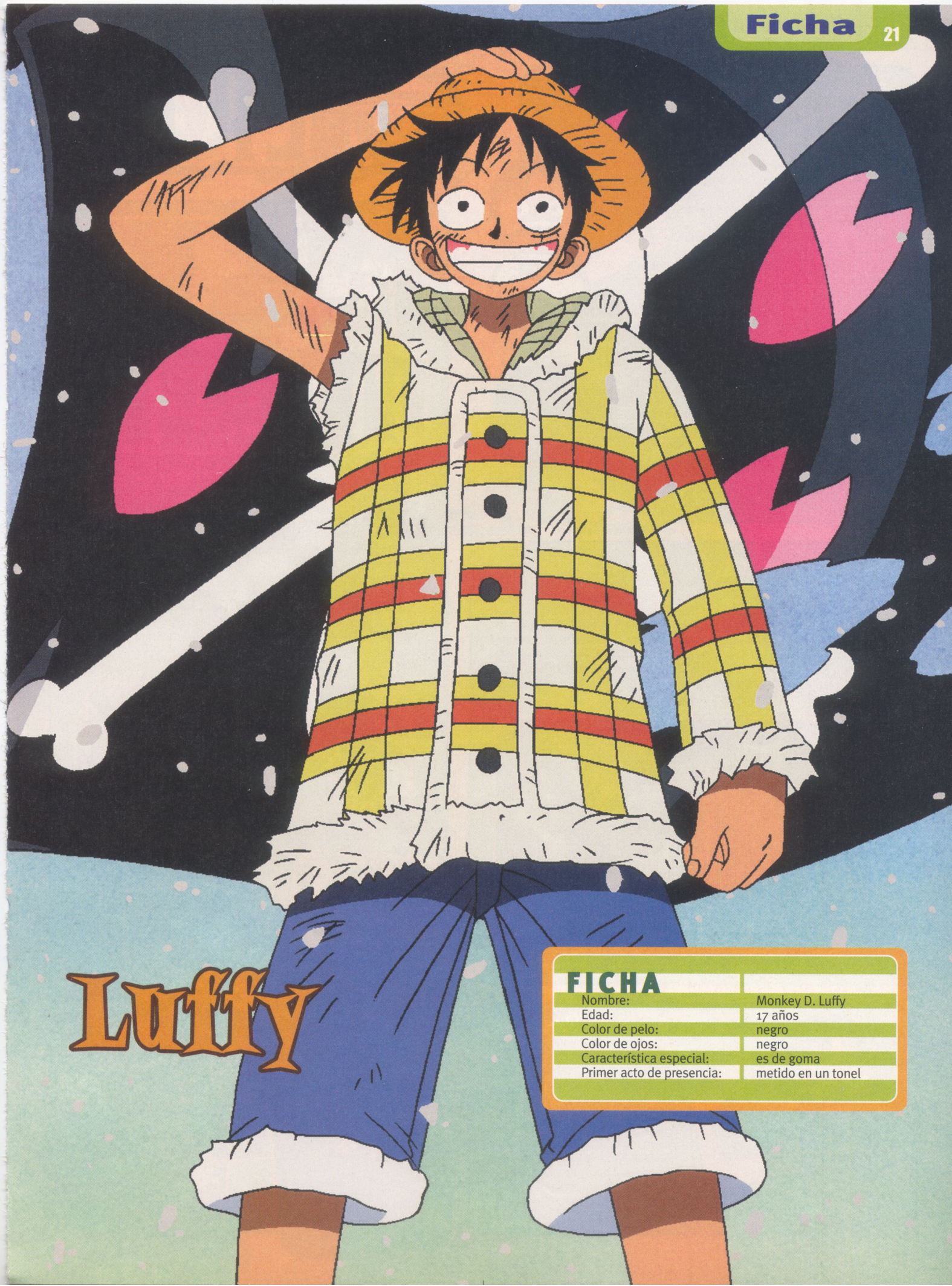
¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

¡CONCURSA!

Tenemos 10 DVD de Gisaku para regalar. Si quieres uno de ellos, responde esta pregunta:

¿Cómo se llama el samurái protagonista de la película?

© Filmax Animation



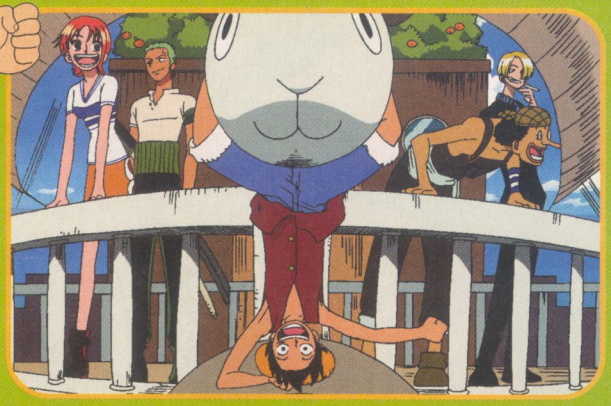
Luffy

FICHA	
Nombre:	Monkey D. Luffy
Edad:	17 años
Color de pelo:	negro
Color de ojos:	negro
Característica especial:	es de goma
Primer acto de presencia:	metido en un tonel

ONE PIECE

El futuro Rey de los Piratas

Ah, el oro, la fama, el poder... Todo lo tuvo el hombre que en su día se autoproclamó el Rey de los Piratas, Gold Roger. Mas sus últimas palabras no fueron muy afortunadas: "¿Mi tesoro? Lo dejé todo allí. ¡Buscadlo si queréis! ¡Ojala se le atragante al rufián que lo encuentre!". Y todos los lobos de los siete mares zarparon rumbo a Grand Line. ¡Así comenzó la Gran Batida! Muchos años después del ajusticiamiento de Gold Roger, nadie ha dado con el paradero de su tesoro, así que nadie puede considerarse el auténtico Rey de los Piratas. Pero un joven está dispuesto a lograr encontrarlo. Ése es Luffy, que de pequeño admiraba tanto al pirata Shanks que se prometió a sí mismo que algún día sería un temido bucanero. Siendo apenas un jovenzuelo se lanza al mar en busca de aventuras, con el ánimo de lograr una carabela y montar una tripulación. Desea fervientemente ir a Grand Line, a pesar de que son pocos los piratas que han vuelto de esas misteriosas aguas. Este bonachón y despreocupado pirata probó de pequeño unas frutas malditas, las nueces de Belcebú, y desde entonces su cuerpo es de goma... ¡a la par que no puede flotar en el agua! Aún así, persigue su sueño. Luffy no soporta los abusos y las injusticias, por lo que va haciendo el bien allá por donde pasa, derrotando a piratas cada vez más fuertes y conocidos. Eso también hace que la Marina, que no distingue entre piratas buenos y piratas malos, ponga un precio cada vez mayor a su cabeza.

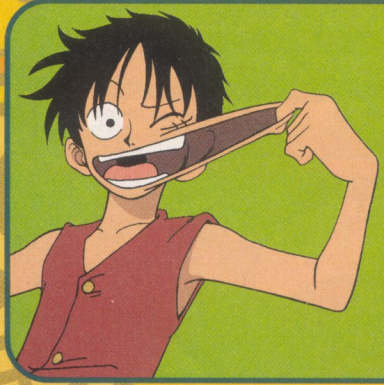


La banda de "sombrero de paja"

La particular visión de la piratería que tiene Luffy le facilita la obtención de miembros para su tripulación. Además, aunque él sea el capitán, trata a sus camaradas como iguales y les ayuda en sus problemas. El primero en unirse a él es Zorro, el temible espadachín. Luego es Nami, la ladrona, que se muestra como una gran navegante. Le sigue el mentiroso y cobarde Ussuf, todo un manitas para arreglar o inventar cosas. Como falta un cocinero, reclutan a Sanji, que usa las manos para cocinar y los pies para luchar. Y como doctor se une Chopper, un reno que también probó las nueces de Belcebú y puede hablar e incluso convertirse en medio humano. La última incorporación es Nico Robin, una joven estudiosa que también posee poderes especiales. Juntos forman una curiosa familia.

Sus mayores enemigos

Luffy no teme a nadie, lo ha demostrado sobradamente al enfrentarse a todo aquel malvado que se ha cruzado en su camino. Da igual si se trata de un experto guerrero o de un rival con poderes procedentes de las frutas malditas. Alvida, Buggy el Payaso, el capitán Kuro, Don Krieg, Arlong Escualo, Wapol, la Banda Baroque al completo con Cocodrilo a la cabeza... Su nombre empieza a ser conocido entre los piratas al servicio del rey de los siete mares, entre los que se encuentran algunos personajes conocidos. ¡Luffy ya es un pirata temido en los siete mares! Lo malo es que la Marina y algunos cazarrecompensas van tras él y su banda.



Golpes infalibles

Estira, estira... ¡tirachinas!
Estira, estira, estira... ¡lanzamiento!
Estira el brazo... ¡puñetazo!
Estira el brazo... ¡mazazo!
Estira el cuello mazo... ¡cabezazo!
Estírate con saña... ¡telaraña!
Galleta, galleta... ¡metralleta!
Gira un montón... ¡peón!
Hincha la panceta... ¡colchoneta!
Látigo elástico... ¡y de plástico!
Mano estirada... ¡barricada!
Pierna estirada... ¡patada!
Retuércete a tornillo... ¡molinillo!

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

1ª TEMPORADA, PARTE 1: EPISODIOS 1-13

1. ¡Los hermanos mini 4x4 al ataque!

Los hermanos Retsu y Go Seiba, conocidos como Let's Go, son unos auténticos frikis de los minicoches. Alucinan cuando ven un "saber", un nuevo modelo aerodinámico creado por el profesor Tsuchiya, que les presta uno a cada uno: el Sonic para Let's y el Magnum para Go. Si consiguen modificarlos hasta hacerlos lo más competitivos posible, se los regalará. En el circuito de la temible montaña del dragón se lo empiezan a demostrar. Allí conocen a Makoto, que tiene un Avante-2001, y se hacen amigos.

2. ¡Duelo de "sabers"! El campeonato invernal de Japón

Nueva carrera en un circuito situado en el piso 30 de un rascacielos. Aparece un rival, Kurosawa, cuyo minicoche es también aerodinámico: el Black Saber. Las duras condiciones sólo las soportan el Black Saber, el Sonic, el Magnum y el Avante-2001. Al llegar al tramo más difícil, el cosmociclón, se produce un accidente con el que se suspende la carrera. Los minis de Let's y Go han quedado bastante dañados. Cuando se encuentran con el profesor Tsuchiya, les dice que pueden quedarse las máquinas.

3. La misteriosa máquina con carrocería integrada

Los sabers de Let's y Go ya están arreglados. Para mejorarlos, van a la tienda Sagami, regentada por un gran aficionado a los mini 4x4 y su hija pequeña, Jun. Ella es compañera de clase de Go y no tiene ni idea del tema; prefiere el béisbol. De vuelta a casa, un tal Jiromaru les reta. Go acepta y le sigue hasta una carretera cercana en la que Jiromaru ha creado "la pista de supervivencia atlética", llena de baches, barro y trampas. Tras la carrera, se produce un incendio que deja inconsciente a Jiromaru . Let's y Go intentan ayudarle con sus minicoches, pero es el Amenaza-X de su hermano mayor, Ryo, el que le salva.

4. La pista de descenso por la montaña

Tras pedirle perdón a Ryo por haber usado el Amenaza-X sin permiso y dar las gracias a los Seiba, Jiromaru les avisa de que participarán en la siguiente carrera: el descenso de la montaña. En ella, se participa por parejas y cada mitad del circuito la corre uno. Let's y Go formarán equipo por primera vez. Llega el día y el Amenaza-X les da 100 segundos de ventaja. El Sonic llega al punto de cambio bastante adelantado y allí Go sigue con el Magnum. El Amenaza-X, con su caja de cambios de alta velocidad, pronto le alcanza y juntos se acercan a la meta. Jun, que asiste a su primera carrera, comienza a sentir la pasión por los mini 4x4.

5. Una nueva carrera contra Amenaza-X

Después de su victoria, Go reta a Ryo a una carrera sin tiempos de ventaja. Kohza, el criado de Toukichi Mikuni, un niño rico aficionado a los mini 4x4, les espía. El circuito será un canal de riego subterráneo aún sin inaugurar. Mientras Let's y Jun buscan a Go, descubren que esa misma noche comenzará a utilizarse el canal. Tienen que encontrarles cuanto antes, pero llegan tarde. El Amenaza-X sale a tiempo, pero el agua alcanza al Magnum, aunque puede dirigirse hacia la meta. Al acabar, Ryo afirma conocer el punto débil del Magnum. Toukichi también parece conocerlo.

6. ¡Problemas para el Magnum! Rugido, una nueva máquina

Go está obsesionado con encontrar el defecto de su Magnum. Para animarle, Let's y Jun le llevan a un nuevo salón recreativo. Allí se encuentran a Toukichi, que resulta ser el propietario. Les conduce hasta una pista especial de mini 4x4. Aunque Go no quiere correr, al final accede para que Toukichi y Jun dejen de darle la lata. El Magnum se enfrentará a Rugido. Toukichi le explica a Go el defecto de su máquina: no es buena para la gravedad. Ahora, el niño rico quiere correr contra el Sonic de Let's, que acepta el reto.

7. Duelo de curvas: Sonic Saber contra Rugido

Let's quiere evitar caer en los mismos errores que Go. Pero Toukichi ha estudiado a fondo las características del Sonic y realiza cambios en el circuito para dificultarle la victoria. La pista se encuentra a lo largo de todo el recinto recreativo. El Sonic comienza con ventaja, pero poco a poco la pierde y el Rugido se le acerca. Toukichi hace trampas cambiando el circuito a su antojo. Así el Sonic no tiene manera de adelantarle. Kikunosuke Mikuni, el rey de los negocios, acaba echándole la bronca a su hijo y le pide a los Seiba que sean amigos suyos.

Recortar por la línea de puntos

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

8. ¡Vuela, Magnum! Directo a la carrera de primavera

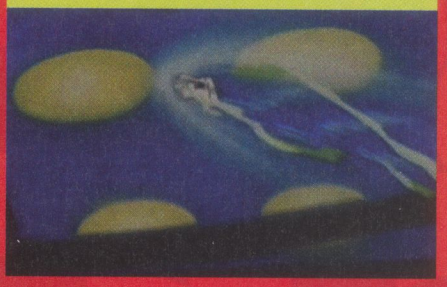
Go le pide a Let's que le entrene, pero luego no le hace demasiado caso. Sagami monta un circuito en el almacén de la tienda y Go decide probarla. Se sale en las curvas cerradas. Let's le explica que con un rodillo tendría mayor estabilidad, pero Go piensa que ya hallará cómo solucionar el problema él solito. Va haciendo remodelaciones, pero no lo consigue. Pero cuando va a ver un partido de béisbol de Jun, se da cuenta: ya sabe cómo pulir el defecto del Magnum.

9. ¡Reunid a los mejores pilotos! Llega la carrera de primavera

Está a punto de disputarse la carrera de primavera, cuyos tres primeros se clasificarán para el Campeonato Nacional. Jun pretende participar con una máquina todoterreno, pero su coche no es homologado y no puede correr. Los Seiba se encuentran a Jiromaru y Kohza Mizusawa, el criado de Toukichi, que están allí para animar. En la carrera participan Makoto (con su nuevo Saber 600, de cabina cubierta), Ryo (con el Amenaza-X) y Toukichi (con su Rugido). Además, hay un grupo de Black Sabers.

10. El letal Magnum tornado

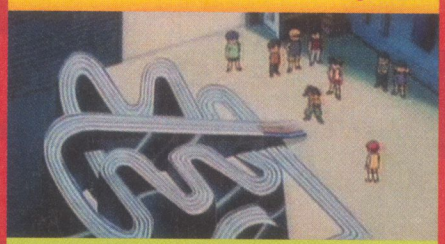
Después de pasar por boxes, los Black Sabers van en cabeza. Ryo ha cambiado la batería, así que pronto les alcanza, pero le obstaculizan entre unos y otros. Poco a poco, Rugido, Amenaza-X, Sonic y Magnum logran adelantarles, pero Kurosawa decide jugar sucio. Con las sierras laterales, echa de la pista a Rugido y destroza parte de un tramo, poniendo en peligro los "sabers" de Let's y Go. Sólo Amenaza-X está intacto y el único que puede venderle es Magnum. Entonces Go pone en marcha su táctica: el Magnum tornado.



11. ¡Let's está en peligro! La última oportunidad

El tercer puesto ha quedado vacante, así que habrá una nueva carrera, en la que Let's y Toukichi son los favoritos. Como parece que Let's tiene cierta ventaja, Toukichi intenta hacer trampas, pero su padre lo evita; quiere juego limpio. Llega el día y sólo cuatro máquinas superan la prueba eliminatoria. En la carrera, Let's sale mal y Toukichi coge pronto una gran ventaja. Pero el Sonic comienza a remontar a media carrera y se pone segundo. En la última vuelta, Rugido va perdiendo batería y Sonic tiene su oportunidad de victoria.

12. El desafío de Go. ¡Vuelve Magnum!



Go se dedica a manipular el Magnum en medio de clase y la profesora Yanagi se lo confisca. Le dice que si no hace los deberes, no se lo devolverá. La situación se complica cuando llega Fighter a la escuela para darles a los Seiba sendas invitaciones para que participen en una carrera. La profesora Yanagi acaba diciéndole que le devolverá el Magnum si la vence en una carrera. Montan un circuito a lo largo de la escuela. Yanagi correrá con el Magnum y Go con el mini de Jun. La inexperiencia de la profesora pesa más que la lentitud del Carrera Salvaje.

13. Cinco coches de carenado integral en liza

Cinco coches de carenado integral en liza. Faltan dos días para la carrera organizada por el doctor Tsuchiya y Go se ha resfriado. Pero eso no es suficiente para evitar que participe. Al llegar al laboratorio del doctor, ven que la carrera estará protagonizada por ellos, Toukichi, Ryo y Jiromaru, que corre con un modelo "Saber 600" al que llama Jiromaru Especial. Serán 80 vueltas a un circuito en el que Tsuchiya estudiará el comportamiento de los mini 4x4. Una trampa de Jiromaru debida a un error de principiante amenaza con el buen funcionamiento de la carrera.

DATOS

Pasión por la velocidad

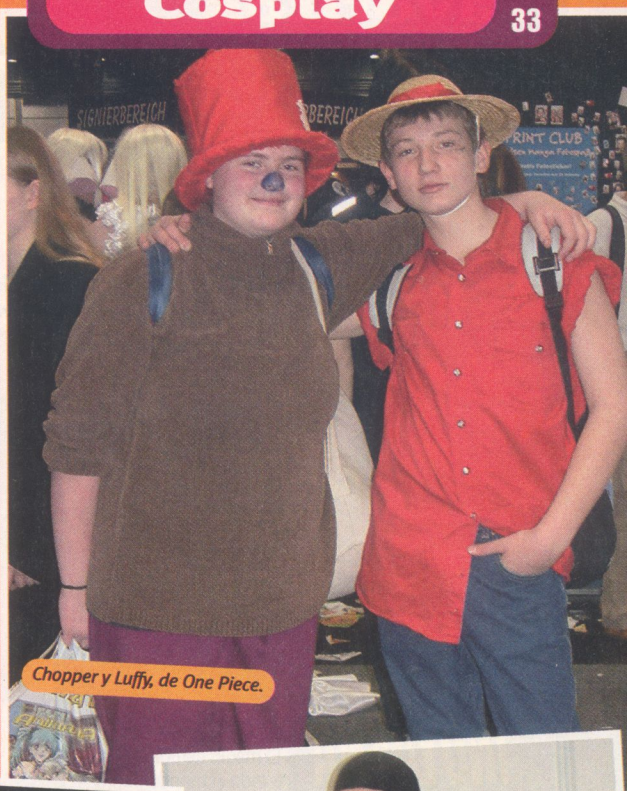
Es curioso que los tres países donde se ha emitido *Let's & Go!!* sean Japón, Italia y España. Si te has fijado alguna vez en las carreras de motos, la mayoría de los pilotos son japoneses, italianos y españoles. Y es sólo cuestión de tiempo que algo parecido suceda en la Fórmula-1. Compartimos esa pasión por la velocidad, que ha llevado a los autores japoneses a realizar una gran cantidad de animes sobre carreras de coches, motos, karts o minicoches, desde el clásico *Meteoro* hasta el reciente *Capeta*, pasando por **Speed Grapher** o *Super Grand Prix*.

A su vez, muchos de esos títulos han llegado a España e Italia convirtiéndose en grandes éxitos de público. En el caso de *Let's & Go!!*, ha creado furor entre nuestros vecinos italianos, que han dado a la serie unos estupendos índices de audiencia y han devorado todo tipo de merchandising, especialmente la colección de "sabers". En España aún es pronto para conocer el calado de esta serie, pero por lo pronto tenemos en las jugueterías y grandes almacenes esa variada colección de minicoches.

En Italia, a raíz de la emisión de *Let's & Go*, se han puesto de moda las carreras de estos mini 4x4, realizándose incluso campeonatos nacionales. ¿Llegaremos a ver cómo se organizan en España torneos de este tipo?

Conviértete en tu personaje favorito

La palabra *cosplay* viene de *costume play* y en el mundo otaku se refiere a la acción de disfrazarse de un determinado personaje de manga o anime y comportarse como él. En Japón hace décadas que el cosplay triunfa en todo tipo de convenciones, pero en Occidente es un fenómeno nuevo. Si visitas el Salón del Manga o unas jornadas dedicadas a esta afición, te verás rodeado de gente que viste de ninja a lo Naruto, de samuráis a lo Kenshin, de piratas al más puro estilo Luffy, pero también de brujas parecidas a Doremi y sus amigas, o guerreras mágicas como las protagonistas de *Sailormoon*. Aquí te mostramos algunos cosplay de personajes bien famosos. ¡Y la mayoría de disfraces están hechos por ellos mismos!



Chopper y Luffy, de One Piece.

Inuyasha en una foto de "familia"...

Kaito Kid, de Detective Conan.

Zorro, de One Piece.

Kenshin, de la serie del mismo nombre.

Naruto, siempre Naruto...

Sí, lo has visto bien: tres Digimon humanoides.

TOP 25 PERSONAJES

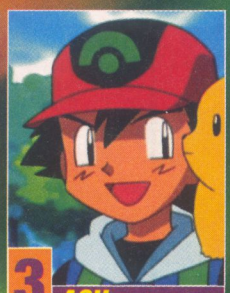
¿Quién es el mejor? ¿Quién es el más simpático, el más heroico, el más gamberro...? ¿El más malvado? ¿A quién querrías comprar en la tienda de mascotas? ¿Qué serie no puedes perderte? ¡Los mejores entre los mejores componen el "Top 25"!

1 INUYASHA ▲6

Inuyasha
El medio demonio gusta a todo el mundo por igual.

2 LUFFY ▶2

One Piece
El pirata más simpático y elástico. Sale rebotando de cualquier situación.

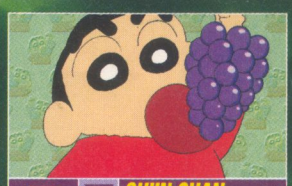


3 ASH ▶3

Pokémon
Será un gran entrenador Pokémon.

4 OLIVER ▶4

Campeones
No hay delantero como él.



5 ▼1 **SHIIN CHAN**
Shin chan

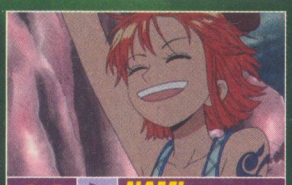
6 ▲8 **SON GOKU**
Bola de dragón

7 ▶7 **ZORRO**
One Piece

8 ▼5 **CONAN EDOGAWA**
Detective Conan

9 ▶9 **SEIYA**
Caballeros del Zodíaco

10 ▲11 **KAGOME**
Inuyasha

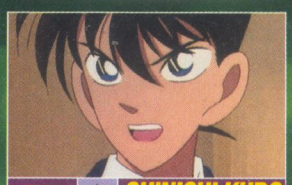


11 ▶10 **NAMI**
One piece

12 ▶12 **RAN MOURI**
Detective Conan

13 ▶13 **BENJI PRICE**
Campeones

14 ▲17 **SESSHOMARU**
Inuyasha



15 ▲16 **SHINICHI KUDO**
Detective Conan

16 ▼14 **MARK LENDERS**
Campeones

17 ▼15 **JADEN YUKI**
Yu-Gi-Oh! GX

18 ▲19 **SANJI**
One Piece

19 ▼18 **ZATCH BELL**
Zatch Bell

20 ▶20 **YOH ASAKURA**
Shaman King

21 ▲23 **YUGI**
Yu-Gi-Oh

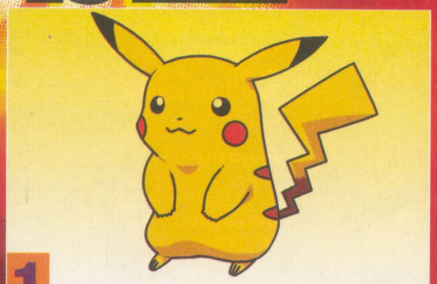
22 ▼21 **TYSON**
Beyblade

23 ▼22 **HYOGA**
Cab. del Zodíaco

24 ▶24 **VEGETA**
Bola de dragón

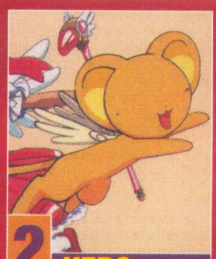
25 -- **KENSHIN**
El guerrero samurai

TOP 10 MONSTRUOS MASCOTAS ANIME



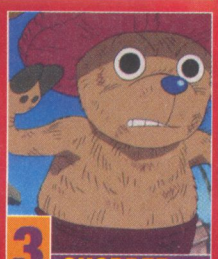
1 PIKACHU

▶ 1 — ***Pokémon***
El eterno compañero de Ash.



2 KERO

▲ 3 — ***Sakura, cazadora de cartas***
Guardián de las cartas y de Sakura.



3 CHOPPER

▼ 2 — ***One Piece***
Un reno medio humano que ejerce la medicina.

4	▶ 4	NEVADO *SHIN CHAN*
5	▶ 5	SHIPPO *INUYASHA*
6	▶ 6	SONIC *SONIC X*
7	▶ 7	TOGEPI *POKÉMON*
8	▶ 8	RENAMÓN *DIGIMÓN TAMERS*
9	▲ –	ROLL *INUYASHA*
10	▼ 9	DRAGOON *BEYBLADE*

TOP 10 TV SERIES ANIME

1 INUYASHA

▲ 2 — Demonios, joyas, acción y romance... El medio demonio se encarama al primer lugar.

2 ONE PIECE

▼ 1 — Luffy y compañía pierden su trono.

3 POKÉMON

▶ 3 — Estos extraños seres siguen seduciendo a los aficionados.

4	▼ 3	SHIN CHAN
5	▼ 4	CAMPEONES
6	▼ 5	DETECTIVE CONAN
7	▶ 7	BOLA DE DRAGÓN
8	▶ 8	YU-GI-OH! GX
9	▶ 9	SAILOR MOON
10	▲ –	BOLA DE DRAGÓN Z

TOP 10 VIDEOJUEGOS

DRAGON BALL Z

1 (▶ 1) — *Budokai Tenkaichi* — *PS2*

POKÉMON

2 (▶ 2) — *Esmeralda* — *GB Advance*

DRAGON QUEST

3 (▶ 3) — *El periplo del Rey Maldito* — *PS2*

4	▶ 4	SAINT SEIYA	*The Sanctuary* — *PS2*
5	▲ 6	YUGI-OH!	*Ultimate Masters Edition: World Championship Tournament* — *GBA*
6	▼ 5	DRAGON BALL Z	*Supersonic Warriors 2* — *Nintendo DS*
7	▲ 8	YU-GI-OH!	*Double pack* — *GBA*
8	▲ 9	POKÉMON	*Rubí & Zafiro* — *GBA*
9	▼ 7	DIGIMON	*World 4* — *PS2*
10	▶ 10	DUEL MASTERS	*Senpai Legends* — *PS2*

¡GANA!

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (pueden ser personajes y series que no estén en la lista) y envíanosla... **¡Entrarás en el sorteo de 5 magníficas bandas sonoras con la música de Sakura cazadora de cartas!**

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de agosto:

Panini - Votación Mega Hiro 4
c/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 06/06

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es el monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

© CLAMP/Kodansha/Cinema "Card Captor Sakura" Partnership

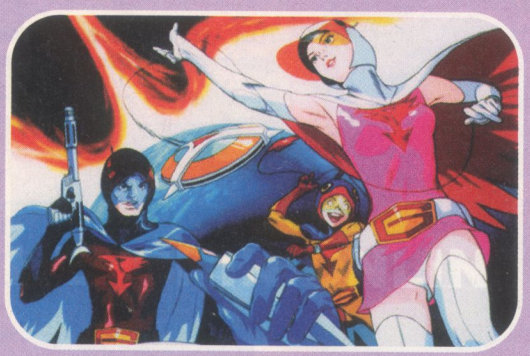
ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - **Campeones,** Lunes a viernes, 14:40
- **Antena 3**
  - **Shin-chan,** Lunes a viernes, 12:00; Fin de semana, 13:00
  - **Yu-Gi-Oh! GX,** Fin de semana, 8:00
- **Telecinco**
  - **UFO Baby,** Fin de semana, 6:30
  - **El príncipe Mackaroo,** Fin de semana, 7:15
  - **Medabots,** Fin de semana, 7:55
  - **Supercampeones,** Fin de semana, 8:20
  - **Let's & Go!!,** Fin de semana, 8:55
  - **Pokémon Advance Challenge,** Fin de semana, 9:25
- **Cuatro**
  - **Comando G,** Lunes a viernes, 6:50
  - **Ulysses 31,** Lunes a viernes, 7:15
  - **Cowboy Bebop,** Lunes a jueves, 2:15
- **La Sexta**
  - **Hunter x Hunter,** Fin de semana, 11:45
  - **Noir,** Fin de semana, 12:30
  - **Wolf's Rain,** Fin de semana, 13:15
  - **Eatman,** Fin de semana, 2:45

© Yoshihiro Togashi/Fuji TV

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

© 2001 Tsukimura Ryoei - Bee Train - Victor Entertainment



Tatsunoko Productions/Fuji TV

COMANDO G

Mark, Jason, Kio, Tiny y Princesa, son cinco poderosos adolescentes que forman el Comando G y defienden la Tierra de los alienígenas del planeta Espectra, encabezados por Zoltar. Los chicos, liderados por Mark, siguen las órdenes que el jefe Anderson y Zark-7 les dan desde el Centro Neptuno, su base de operaciones. A bordo de su nave, *Fénix*, llegan a los lugares donde aparecen las fuerzas invasoras, y da comienzo la enésima batalla contra los esbirros de Zoltar.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - La abeja Maya
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/ Punt 2**
  - Coses de grillats
  - Doraemon
  - El secret d'Akochan
  - Kochikame
  - La màgica Doremi
  - Vicky el viking
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Battle B-Daman
  - Beyblade
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - Inspector Fabre
  - Kiteretsu
  - Megaman
  - Mirmo
  - Ninja Boy
  - Tao Tao
- **Castilla La Mancha TV**
  - Bobobo
  - Doremi
  - Kasumin
  - Mon Pe
  - Pokémon
  - Sakura
- **ETB-1**
  - Doraemon, katu kosmikoa
  - Doremiren magia
  - Dragoi Bola
  - Dragoi Bola Z
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Hello Kitty
  - Kiteretsu, Nobitaren le hengusu azkarra
  - Megasonikoak
  - Nonochan
  - Pokémon
  - Sakura, cartak Sakura
  - Vicky bikingoa
- **IB3**
  - Corrector Yui
  - Doraemon
  - Heidi
  - Taro, l'alienígena
- **Localia**
  - Inuyasha
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Megaman
- **Televisión Canaria**
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Megaman
  - Ninja Boy
- **TV3/K3**
  - Blau
  - Bo-Bobo
  - Comic Party
  - Corrector Yui
  - Doraemon
  - Els 12 regnes
  - Inuyasha
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La màgica Doremi
  - Loki, el detectiu misteriós
  - One Piece
  - Ranma 1/2
  - Sakura, caçadora de cartes
  - Wickie, el viking
- **TVG**
  - Dragon Z
  - Kiteretsu, o primo listo de Nobita
  - O detective Conan

© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002

MEGAMAN

Siglo XXI. La humanidad está dominada por la tecnología y los robots conviven con los hombres. Unos los usan para el bien y otros para el mal. En DechCity vive Lan, cuyo padre le regala un poderoso ser robótico llamado Megaman. Junto a sus amigos y sus robots, Lan lidera un grupo que quiere resolver los problemas que asolan la ciudad, especialmente en el ciberespacio. Así descubren que un sindicato criminal está detrás del caos. ¡Es la hora de la batalla!

SATÉLITE

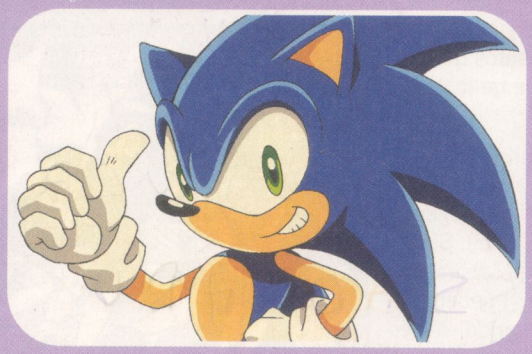
- **Cartoon Network**
  - B-Daman
  - Bobobo
  - Bola de dragón
  - Bola de dragón GT
  - Bola de dragón Z
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones
  - Doraemon, el gato cósmico
  - Mirmo
  - Shin Chan
- **Jetix**
  - Digimón Frontier
  - Los quintillizos
  - One Piece
  - Pokémon 4
  - Pokémon 5
  - Pokémon 6
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Advanced Battle
  - Pokémon Advanced Challenge
  - Sonic X
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Supercampeones
  - Yu-Gi-Oh GX
- **Boomerang**
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie el vikingo

© Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

: © Toei Animation

© Yoshio Sawai / Toei Animation

© Sega



SONIC X

El doctor Eggman ansía hacerse con siete piedras llamadas las "Esmeraldas del Caos". Se dice que quien logre reunirlas podrá dominar el mundo. Pero Sonic no le perdona por haber secuestrado a sus amigos Cream y Cheese, y junto a Tails, Amy y Knuckles se adentra en su escondrijo. Entonces estalla el poder de las esmeraldas y todos son transportados al mundo de los humanos. Allí continuará el enfrentamiento entre el doctor Eggman y Sonic y sus aliados.

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Azul
  - Burn Up! Scramble
  - Burst Angel
  - Chobits
  - El misterioso Loki
  - Elfen Lied
  - Final Approach
  - Fruits Basket
  - Fullmetal Alchemist
  - Gankutsuou
  - Gantz
  - Genshiken
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
  - Grenadier
  - Gunparade March
  - Inuyasha
  - Last Exile
  - Love Hina
  - Peace Maker Kurogane
  - Saiyuki
  - Samurai 7
  - Samurai Champloo
  - Tenjou Tenge
  - Texhnolyze
  - X-1999
- **Canal Supereñe**
  - Monster Rancher
  - Ruy, el pequeño Cid

© Minekura Kazuya/Pierrot Studio/TV Tokyo

© Clamp/Kodansha/TBS

© Nanae Chrono · MAG Gaiden · Shinsengumi-Tonsyo

© Shinichiro Watanabe/Manglobe/Fuji Television

© 1996 CLAMP/ Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd. / Bandai Visual, Ltd. Inc.

X, LA SERIE

Kamui vuelve a Tokio tras seis largos años en los que ha sido testigo de la muerte de su madre y ha conocido su propio terrible secreto: en el año 1999 se producirá la batalla definitiva entre las fuerzas del bien y del mal, y Kamui tendrá un papel clave. El joven sólo quiere quedarse al margen, pero los dragones del cielo y los de la tierra, los dos bandos que participarán en la batalla, no le dejan tranquilo. Ambos quieren que se una a su bando. ¿Qué hará Kamui?

© Makoto Raiku/Shogakukan

ZATCH BELL!

No importa lo poderosos que sean los mamodos que van tras Zatch, la amistad entre él y Kiyomaro es tan fuerte que el chico puede leer cada vez más páginas del libro rojo y Zatch puede usar cada vez más conjuros. Además, el mamodo ha recuperado parte de su memoria y resulta un rival temible. La batalla mamodo por el control de su mundo se acerca al final y quedan menos enemigos, aunque éstos son muy poderosos. Casi todos son malvados y pretenden dominar también el mundo humano. ¡Algunos incluso se alían para acabar con Zatch!

Serie abierta / 7,20€ /200 págs.

© Gosho Aoyama/Shogakukan

DETECTIVE CONAN

El manga más extenso publicado en España llega a su último número de edición mensual. A partir de ahora, las aventuras de Conan y el resto de personajes de esta estupenda serie de detectives saldrán a la venta cada dos o tres meses, en función de la aparición de nuevos tomos en Japón. Mientras, Conan sigue ayudando a Kogoro a solucionar los casos más peliagudos y, en sus ratos libres, investiga casos junto a los Detectives Júnior. Conan se sentiría feliz si alguno de esos casos tuviera que ver con los Hombres de Negro, en especial ahora que tiene de su parte a agentes del FBI que conocen su secreto.

Serie abierta / 6,95€ / 192 págs.

¿SABÍAS QUE...?

TRAMAS

¿Como estás, otaku? Bienvenido un mes más a este rincón en el que aprenderás nuevas cosas relacionadas con el manga. Tras hablar sobre las onomatopeyas, esta vez vamos a explicarte otro elemento indispensable en el aspecto gráfico: las tramas. No, no nos referimos a los argumentos de las historias que se narran, claro. Se trata de los elementos que usa un dibujante para dar "color" al manga. Pueden usarse tanto en los fondos como en los personajes y objetos.

© Takehiko Inoue/Shueisha

Aunque pueden ser manuales, actualmente la mayoría de las tramas son mecánicas (realizadas por ordenador) o adhesivas (se pueden comprar en una tienda de dibujo, cortarlas y pegarlas donde se quiera, siempre sobre el dibujo original). Sirven para dar una sensación de "color" al manga, aportando volumen a personas, objetos o paisajes. Pueden ser negras, a rayas, a cuadros, tipo "hoja de periódico" (es decir, llenas de palabras como si procedieran de un texto; habitualmente están en latín o inglés), tener tonalidades de gris, etc.

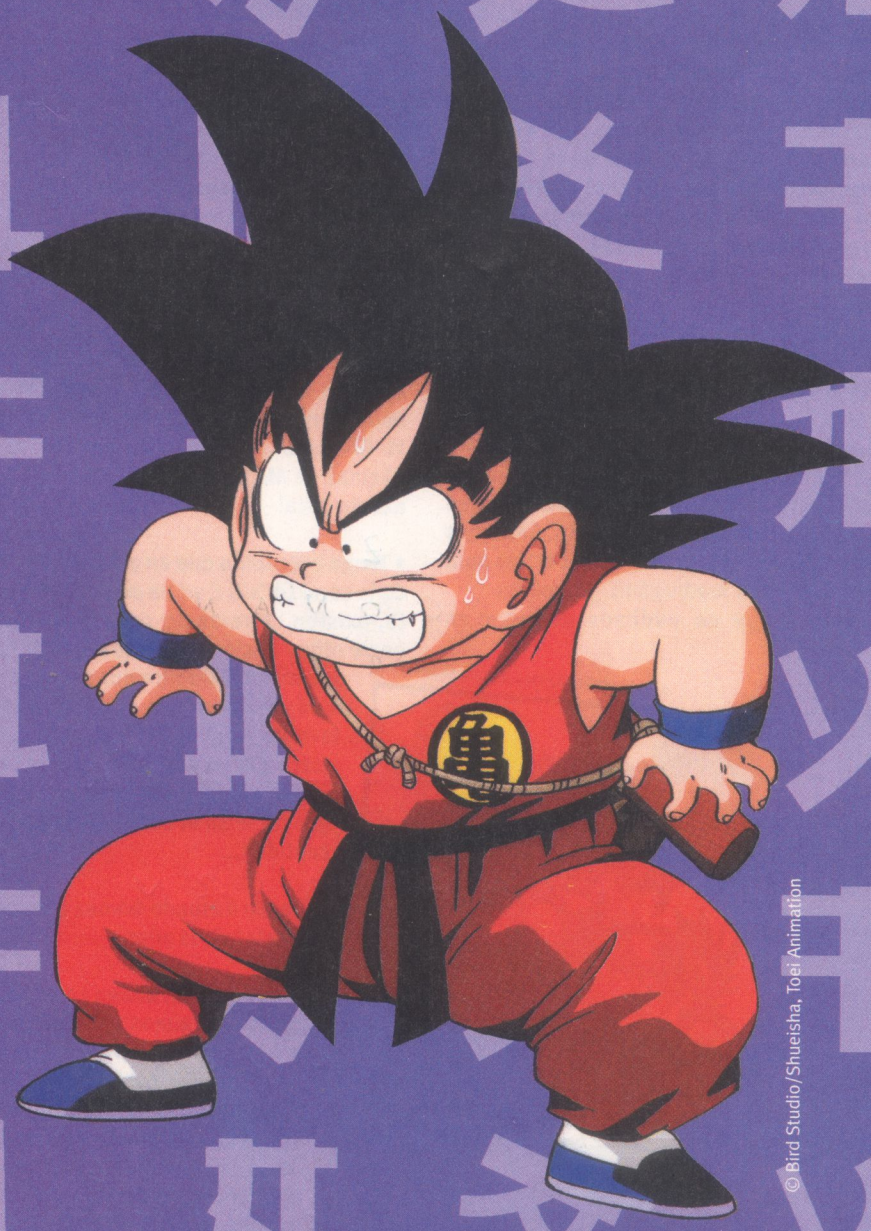
De poner las tramas en los mangas no suele ocuparse el propio dibujante, sino uno de los ayudantes que habitualmente trabaja con él, una vez el dibujo está realizado, mientras el autor aprovecha para avanzar en la preparación de más páginas de dibujo.

A pesar de todo, hay autores que realizan las tramas enteramente de forma manual y este trabajo dedicado se nota. Si bien es cierto que la publicación de esos mangas es más lenta, el resultado es una auténtica pasada.

EL PERSONAJE

NOMBRE: **Son Goku (niño)**
SERIE Y MANGA: ***Dragon Ball***

Poco ha cambiado Son Goku desde que Bulma se topó con él en una montaña hasta el momento en que, tras vencer a Piccolo Daimao, marcha a entrenarse con el Todopoderoso en su palacio. Sigue siendo despistado, inocentón, buenazo y amigo de sus amigos. ¡Si ni siquiera ha cambiado apenas físicamente! Bueno, sí, ahora no tiene cola; al menos ya no se transformará en un mono gigante, descontrolado y amante de la destrucción. Y en algo sí ha cambiado: ahora es muchísimo más fuerte. Después de haberse entrenado fuertemente con el Duende Tortuga y haber hecho frente a enemigos tan fuertes como Tao Pai Pai, los generales de la Red Ribbon o Ten Shin Han, aparte del ya nombrado Piccolo Daimao, resulta que Son Goku es prácticamente invencible. Aunque todavía no conoce sus orígenes verdaderos ni sabe lo que le espera cuando sea adulto, no cabe duda de que es el tipo más poderoso en toda la Tierra.



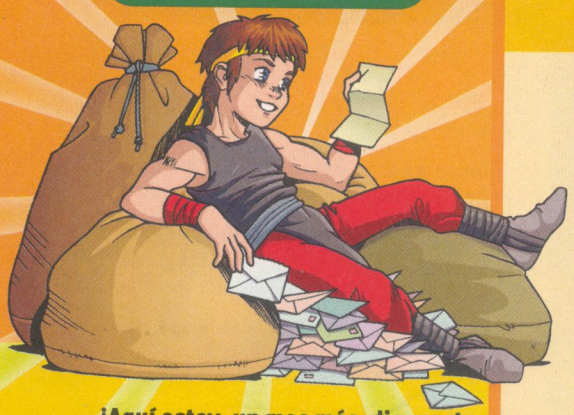
© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

ESTE MES...

- **Bleach 3 (serie abierta),** de Tite Kubo. 192 págs, 7,20€ [GLÉNAT]
- **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 29** (de 37), de Yoichi Takahashi. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Detective Conan 54 (serie abierta),** de Gousho Aoyama. 192 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 11 (de 34),** de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 12 (de 34),** de Akira Toriyama. 224 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Hungry Heart 5 (de 6),** de Yoichi Takahashi. 208 págs, 8€ [IVREA]
- **Inuyasha 42 (serie abierta),** de Rumiko Takahashi. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Naruto 24 (serie abierta),** de Masashi Kishimoto. 184 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Saint Seiya: Episodio G 8 (serie abierta),** de Masami Kurumada y Megumu Okada. 184 págs, 8,950€ [GLÉNAT]
- **Shaman King 12 (de 32),** de Hiroyuki Tatei. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Shinsengumi Imon Peacemaker 4 (de 5),** de Nanae Chrono. 208 págs, 8€ [IVREA]
- **Yaiba 3** (de 12), de Gosho Aoyama. 368 págs, 9,95€ [PLANETA]
- **Zatch Bell! 10 (serie abierta),** de Makoto Raiku. 192 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]

© Nanae Chrono

Shinsengumi Imon Peacemaker



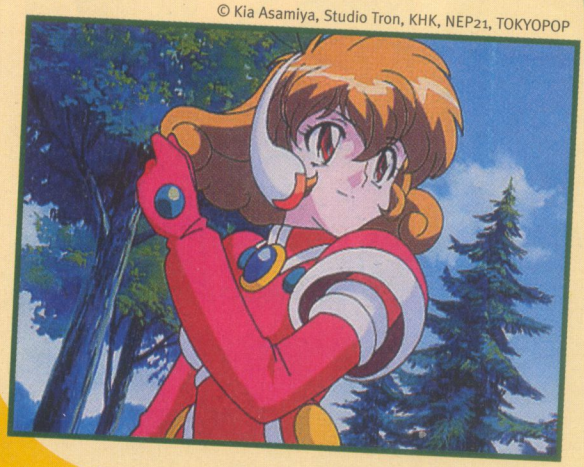
¡Aquí estoy, un mes más, dispuesto a responder todas vuestras cartas y dudas! ¡Yo no descanso ni siquiera en verano! ¡Y como siempre, no dejéis de enviar vuestros dibujos y vuestras cartas!

• Me gusta mucho *Mega Hiro*... ¡por fin una revista que mola! Me gustan mucho series como *Sakura cazadora de cartas*, *Let's & Go!!*, *Corrector Yui*, *Shin chan*... Aunque de todas ellas, mi favorita es *Corrector Yui*. He visto la serie entera dos veces... ¡soy súper fan! Quería preguntaros si ahora mismo están emitiendo *Sakura* en algún canal, porque la vi empezar, pero no logré terminar de verla. Me gustaría que dedicarais un artículo a *Sakura* o a *Corrector Yui*... ¡Un abrazo a todos los que hacéis la revista y a todos los que la leen!

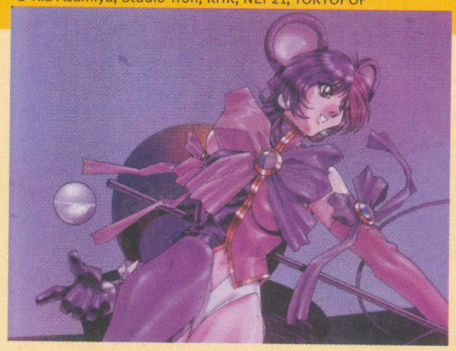
Óscar Palomares Navarro (Albalat de la Ribera, Valencia), 10 años

Veo que tienes buen gusto en tus series, Óscar. Lo de *Corrector Yui* nos lo apuntamos para algún número futuro, aunque por ahora no te puedo asegurar nada. En cuanto a *Sakura*, te alegrará saber que, efectivamente, hace poco que han empezado a emitirla de nuevo en algunos canales autonómicos, aunque por desgracia ninguno de ellos es el autonómico: la emiten en ETB, Canal Castilla La Mancha y el K3 catalán... pero no desesperes, quién sabe si en unos pocos meses puedes volver a disfrutar de

© Kia Asamiya, Studio Tron, KHK, NEP21, TOKYOPOP



© Kia Asamiya, Studio Tron, KHK, NEP21, TOKYOPOP



las aventuras de tu cazadora de cartas favorita. ¡Un abrazo también para ti, Óscar!

• Soy una gran aficionada al manga y al anime, y cuando vi vuestra revista con la portada de *Yu-Gi-Oh! GX*, me la compré enseguida... *Yu-Gi-Oh!* Es mi serie estrella, es la que más me gusta, y me desilusionó que en la versión nueva, *GX*, no apareciera Yugi (que en realidad se llama Yami, para los más sabios sobre la serie...). Hace poco descubrí que Antena 3 va a emitir la serie a las ocho de la mañana... ¡después de haber cortado la original al final de la segunda temporada! ¡No hay derecho! Yugi Muto es mi personaje favorito (aunque puede que Jaden Yuki consiga un hueco), pero me gustaría que en la revista pusierais una imagen de Yugi mayorcito, puesto que me perdí el primer capítulo...

Miriam Pérez de Azcárate (Plasencia)

Nos alegra ver que tanto *Yu-Gi-Oh!* como su nueva versión, *Yu-Gi-Oh! GX*, sigue ganando adeptos en nuestro país desde que Antena 3 comenzara a emitirla. Sabemos que es una hora un poco intempestiva para emitirla (¡vaya madrugón!), y también sabemos que no pudimos disfrutar en

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

© Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

nuestro país del final de la serie original, pero por desgracia nos encontramos un poco en manos de los índices de audiencia, que tan importantes son para las cadenas de televisión. Lo único que podemos esperar es que todos vosotros veáis ahora *Yu-Gi-Oh! GX* y le demostréis a Antena 3 (y a todos los demás canales) que hay público para este tipo de series en España. Quién sabe, tal vez se decidan a reponer la serie original, aunque la verdad, siendo sinceros, no parece que haya muchas posibilidades. Deberás conformarte con el espacio que dedicaremos aquí a la nueva serie, y es que *Yu-Gi-Oh! GX* será presencia habitual en las páginas de *Mega Hiro*... ¡así que no la pierdas de vista!

• Tengo entendido que en otros países donde la serie *Let's & Go!!* ha pegado muy fuerte, existen carreras de coches de verdad entre niños aficionados a la serie. ¿Creéis que algún día podremos ver algo así? A mí me encanta la serie, y mi coche favorito es el de Lets... aunque reconozco que el coche de Jota, el Proto Saver, con ese controlador remoto que tiene en el brazo, también mola cantidad...

Lorenzo Raspado Gómez (Terrassa, Barcelona), 11 años

Efectivamente, amigo Lorenzo, los chicos de algunos países tienen la fortuna de disfrutar de campeonatos de coches basados en *Let's & Go!!*, como es el caso de Italia, donde la serie ha tenido un gran éxito, o las Filipinas. En España por ahora no hemos tenido la misma suerte, aunque tal vez sea demasiado pronto para ha-

© 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved.

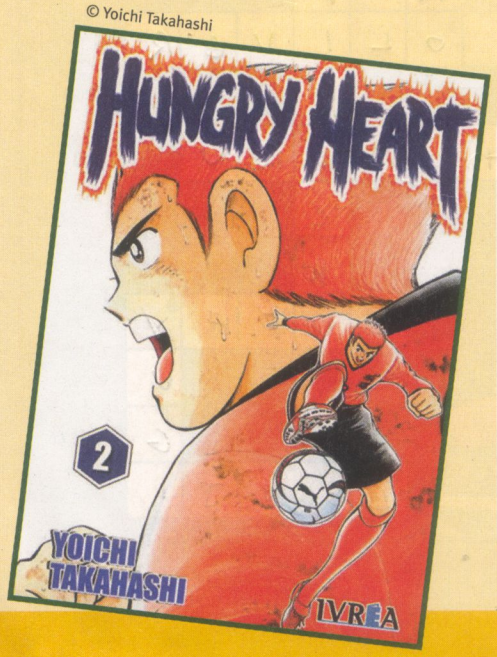
cerse una idea del éxito de la serie. Lo que sí que podemos decirte es que Giocchi Preziosi ha comercializado en nuestro país la línea de coches oficiales de la serie, entre los que se incluyen, naturalmente, los que tú comentas en tu carta. También se han puesto a la venta algunos circuitos así que, aunque por ahora no puedas participar en carreras oficiales, al menos puedes practicar tú en privado con tus amigos...

• Me gusta *Campeones*, pero creo que el paso del tiempo empieza a notarse en la serie. ¿Sabéis si hay alguna otra serie de anime dedicada al fútbol que se vaya a emitir en España?

Luis Parrado (Mérida), 11 años

Pues aunque ahora mismo no se emite (ni se va a emitir) ninguna serie con este tema, siempre puedes pasarte al papel impreso en buscar de alternativas: así, la serie

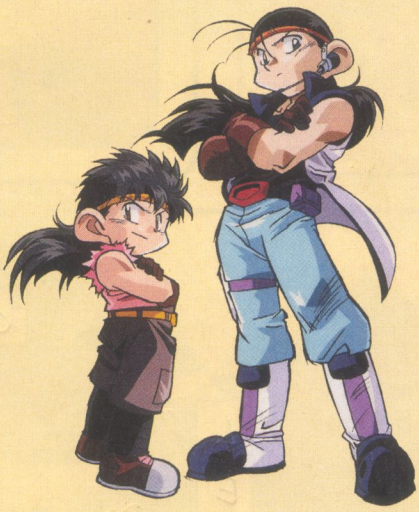
© Yoichi Takahashi



© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

Hungry Heart ya viene serializándose desde hace unos meses en España. Eso sí, te avisamos: es de temática futbolística y, de hecho, fue creada por el mismo autor de *Campeones*: Yoichi Takahashi.

Bueno, ya se nos ha vuelto a acabar el espacio de este mes, amigos... ¡y es que con tantas cartas este correo se me hace pequeño! ¡Hasta el mes que viene, en que seguiré respondiendo a vuestras dudas y preguntas! Y preparaos, porque después del verano parece que habrá muchas novedades en el anime en España...



QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para mi colega el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España -Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

EL RINCÓN DEL PROFESOR ALCORNOQUE

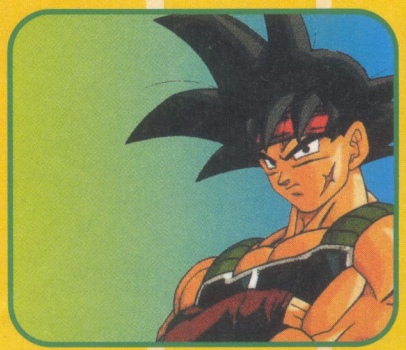
¿Tienes alguna duda sobre las series de anime y no encuentras a nadie que te las solucione? ¡Envíale una carta o bien un mensaje al Profesor Alcornoque y él te dará la solución!

¿Cuántas temporadas de *Yu-Gi-Oh!* existen? (Alba Cristina Fernández Vilar, Lugo)

Hola, Alba. *Yu-Gi-Oh!* tiene 224 episodios, que se dividen en cinco temporadas. La primera tiene 49 episodios y narra el rescate del abuelo de Yugi y la lucha contra Duke Devlin, entre otras aventuras; la segunda, de 48, marca el inicio del torneo Ciudad Batallas; la tercera consta de 47 y presenta las finales del torneo y la saga de Noah; la cuarta y la quinta son más cortas, con 40 capítulos cada una. En la cuarta, Yugi debe encontrar el puzle milenario y se enfrenta a Dartz y su organización malvada. En la quinta y última, se produce el Gran Campeonato Kaiba y el viaje de Yugi a Egipto, en el que se enfrenta a los 3 Dioses Egipcios para que el alma del faraón al fin pueda descansar en paz.

Si Bardock, el padre de Son Goku, muere en la batalla contra Freezer, ¿cómo es posible que Goku tenga un hermano? ¿Y quién es la madre de Goku? (Raúl Herrero Peralta, Almuñécar, Granada)

Muy sencillo, amigo Raúl. Porque Raditz es el hermano mayor de Son Goku, así que había nacido bastante antes de la muerte de Bardock. Respecto a su madre, no se dice en ningún momento quién es, pero sin duda se trata de una guerrera del espacio. Existe una teoría que indica que la madre de Goku podría ser Fasha, la mujer que acompaña a Bardock en la batalla contra Freezer en el especial "El último combate".



© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

CADA OVEJA CON SU PAREJA

Los protagonistas de nuestras series favoritas son muy aficionados a talismanes, objetos, artefactos y demás cacharros que les ayudan en sus aventuras... ¿Sabrías relacionar a cada personaje con su respectivo objeto?

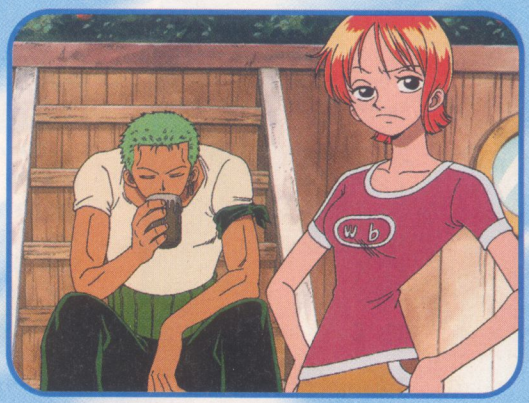
1) Ash	a) Esfera de los Cuatro Espíritus
2) Son Goku	b) Bola de Dragón
3) Inuyasha	c) Pokéball
4) Zatch Bell	d) Cadenas de Andrómeda
5) Shun	e) Modulador de voz
6) Detective Conan	f) Libro Rojo

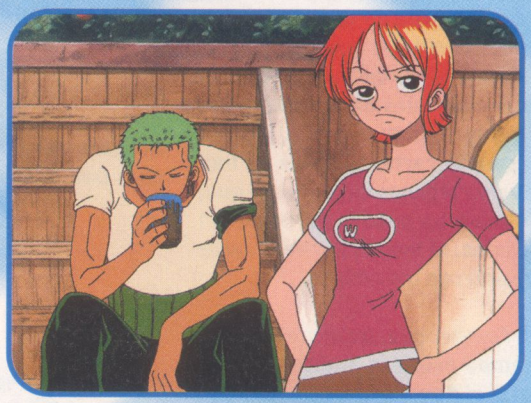
© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

LAS SIETE DIFERENCIAS

Nami y Zorro están relajándose un rato en cubierta... ¡aunque en una de las dos instantáneas se les han perdido algunas cosas! ¿Eres capaz de encontrar las siete diferencias que hay en estos dos dibujos?





© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

CRUZADA

Vamos a poner a prueba tus conocimientos de anime. ¿Puedes rellenar la siguiente cruzada con las definiciones que te incluimos? ¡Son todos personajes de series muy famosas!

Horizontal

2. Su tamaño no le impide resolver los casos más complicados
5. El delantero más letal
7. Demonio que siempre anda a la greña con su hermano
8. El pirata más elástico
10. El portero más famoso del anime

Vertical

1. ¿El mejor espadachín de *One Piece*?
3. Con Go, forma un dúo de pilotos imbatible
4. Pokémon inseparable de Ash
6. Quiere ser el mejor entrenador Pokémon del mundo
9. Pelirrojo jugador de cartas

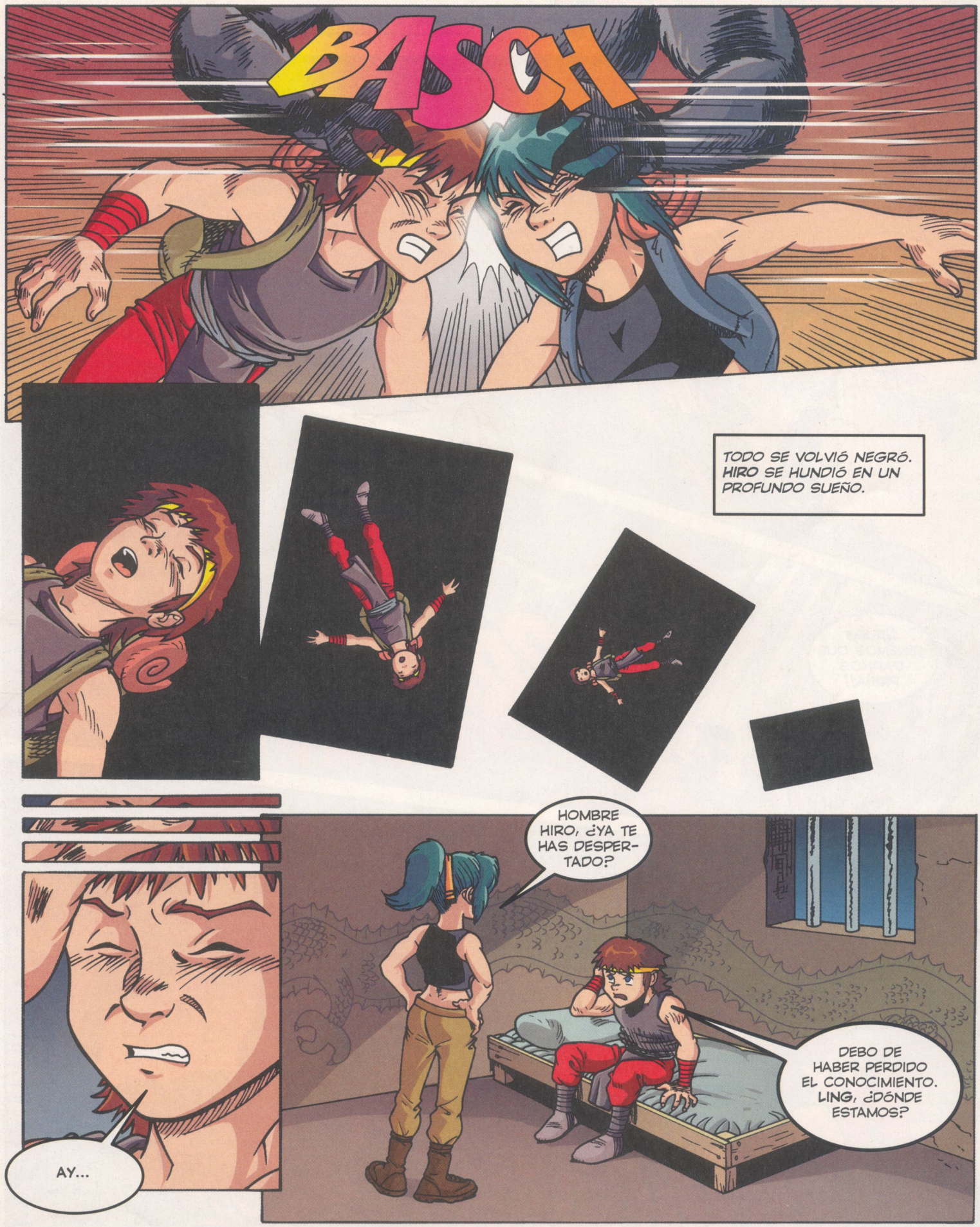
© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

Las Aventuras de HIRO

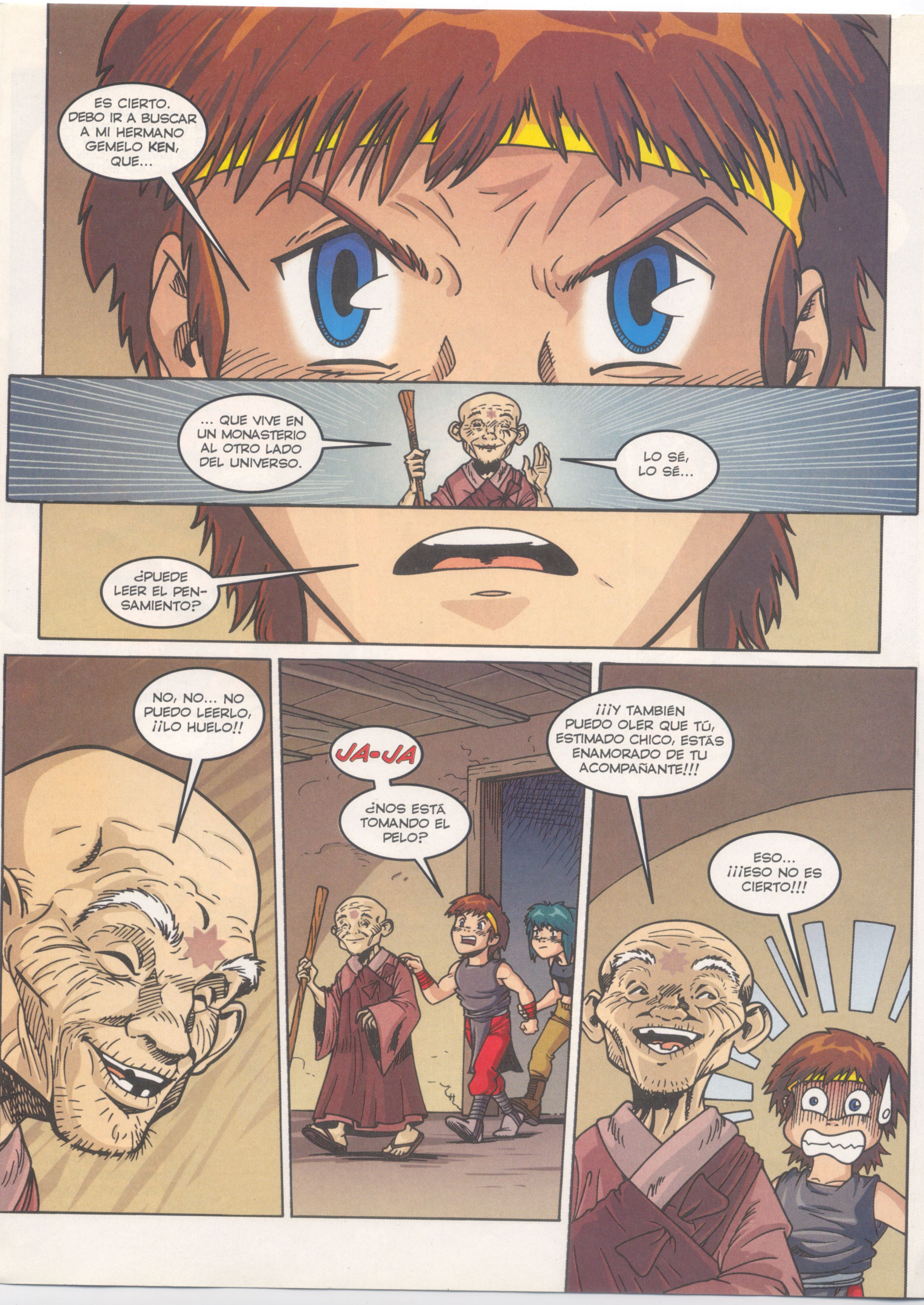
ILUSTRACIONES: COMICON
LÁPIZ: ALBERT XIQUES
ENTINTADO: DANI SOLANS
COLOR: ORIOL SAN JULIÁN

ROTULACIÓN: ESTUDIO FÉNIX
REDACCIÓN: JÜRGEN ZAHN
TRADUCCIÓN: LAURA GARCÍA


BASCH
TODO SE VOLVIÓ NEGRO. HIRO SE HUNDIÓ EN UN PROFUNDO SUEÑO.
AY...
HOMBRE HIRO, ¿YA TE HAS DESPERTADO?
DEBO DE HABER PERDIDO EL CONOCIMIENTO. LING, ¿DÓNDE ESTAMOS?

NI IDEA, YO TAMBIÉN ME ACABO DE DESPERTAR.
JO, JO...
¡¡¡EL MONS-TRUO!!!
¡VAMOS, A POR ÉL!
¡ATAQUÉMOSLE AL ESTÓMAGO!
ZACK
BAFF

¡ALTO! MIS QUERIDOS AMIGOS...
JO, JO...
¿EH?
BUENAS TARDES, LING Y HIRO. SOY EL LAMA HOSAGE, EL GUARDIÁN DE ESTA MONTAÑA SAGRADA.
POR FAVOR, DISCULPAD A MI SIRVIENTE MENYAK, EL ÚLTIMO HOMBRE YAK. TAN SÓLO QUERÍA SALVAROS DEL FRÍO INFERNAL DE LA MONTAÑA.
¡AH! ¿SÓLO QUERÍA SALVARNOS?
¡JO, JO!
VAMOS, CHICOS, EL TIEMPO PASA VOLANDO. SÉ QUE TENÉIS QUE IR A BUSCAR A UNA PERSONA QUE ESTÁ MUY LEJOS DE AQUÍ.


ES CIERTO. DEBO IR A BUSCAR A MI HERMANO GEMELO KEN, QUE...
... QUE VIVE EN UN MONASTERIO AL OTRO LADO DEL UNIVERSO.
LO SÉ, LO SÉ...
¿PUEDE LEER EL PENSAMIENTO?
NO, NO... NO PUEDO LEERLO, ¡¡LO HUELO!!
JA-JA
¿NOS ESTÁ TOMANDO EL PELO?
¡¡¡Y TAMBIÉN PUEDO OLER QUE TÚ, ESTIMADO CHICO, ESTÁS ENAMORADO DE TU ACOMPAÑANTE!!!
ESO... ¡¡¡ESO NO ES CIERTO!!!

COMO SIEMPRE, OS AYUDARÉ.
¿Y POR QUÉ NOS QUIERE AYUDAR?
ESTA MONTAÑA ES UN LUGAR SAGRADO PARA LOS DRAGONES. CADA DRAGÓN TIENE UN VÍNCULO INVISIBLE CON UN HOMBRE. EL VÍNCULO ENTRE TÚ Y TSCHAMA TIENE QUE RENOVARSE PARA QUE EL MUNDO DE LOS DRAGONES PERMANEZCA EN EQUILIBRIO.
YO OS PUEDO LLEVAR HASTA KEN EN UNA FRACCIÓN DE SEGUNDO... ¡¡PERO EL CAMINO NO ES FÁCIL Y ESTÁ LLENO DE PELIGROS!!
?!
JO, JO...
¿CÓMO LO HARÁ? LO VEREMOS EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

HUMOR

¡JA! ¡JA! ¡JA!

¿Dónde compra Goku sus camisas?
¡En Kami-Sama's!

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

¡JA! ¡JA! ¡JA!

¡JA! ¡JA! ¡JA!

¿Qué le dicen sus amigos a Luffy cuando van a un bar?
¡"A ver si te estiras"!

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

¿Qué es lo que más odia que le digan a Inuyasha cuando va de invitado a una casa ajena?

¡"Siéntate"!

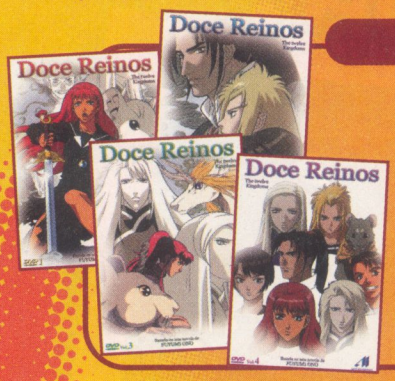
© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV

Concurso

MEGA HIRO

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!



PÁGINAS 20-21: ANIME DVD

Tenemos **cinco lotes de los volúmenes 1-4 en DVD** de *12 reinos*, cortesía de Suevia, para regalarte. Si quieres uno de ellos, basta con que respondas correctamente a la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el autor de las novelas en las que se basa la serie de animación 12 reinos?

PÁGINA 22: ANIME DVD

Tenemos **10 copias de la edición especial de Gisaku en DVD**, cortesía de Filmax, para regalarte. Llévate una respondiendo correctamente a esta pregunta:

¿Cómo se llama el samurai protagonista de la película?

MEGA HIRO

Rellena y recorta (o fotocopia) esta página y envíala a:

PANINI-CONCURSO MEGA HIRO 4
C/Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN Y CP:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO:

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO Nº 2

PRODUCTOS "CAMPEONES"

Troleys
- Macarena Fernández Saturnino (Novelda, Alicante)
- Óscar Pérez Orgaz (Navalcarnero, Madrid)

Mochila + estuche
- Óscar Ros Romero (Sabadell, Barcelona)
- Alba Cristina Fenández Vilar (Lugo)

Mochila junior + plumier
- Iñaki Sierra Arteaga (Getxo, Vizcaya)
- Hèlia Rius Solé (La Secuita, Tarragona)

Socca-sac
- Aarón Fernández Cabezudo (Valladolid)
- David Fernández Plantón (Novelda, Alicante)
- Nacho Ferrer (Sedaví, Valencia)
- Ignacio Emilio Gonzales (Aluche, Madrid)
- Cayetano Izquierdo Ruiz (Segorbe, Castellón)
- Javier Mas Sabater (San Vicente, Alicante)

1 COCHE "LET'S GO!!"
- Alberto Fernández Bodega (Madrid)

3 PACKS "SUPERCAMPEONES" DVD
- Juan Manuel Fernández López (Gijón)
- Sergio Póveda (Madrid)
- Sergi Salazar Ortega (Barcelona)

10 LOTES DE MANGA
- Daniel Aula Bars (Olot, Girona)
- Tamara Baqueiro Sánchez (A Coruña)
- Joan Miquel Bea Palmer (Eugènia, Mallorca)
- Noemí Domínguez Sánchez (Tui, Pontevedra)
- Javier Fernández Rodríguez (Cacabelos, León)
- Francisco González-Gay Andrés (Palencia)
- David López Bartel (Barcelona)
- Miriam Paredes de Azcárate (Plasencia, Cáceres)
- Àngel Reig Miralles (Biosca, Lleida)
- Marta Selusi Luis (Castellón de la Plana)

SOLUCIONES A LOS PASATIEMPOS

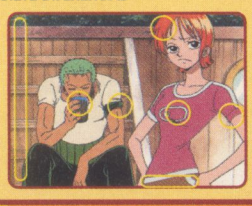
CRUZADA

1. Zorro
2. Conan
3. Lets
4. Pikachu
5. Oliver
6. Ash
7. Sesshomaru
8. Luffy
9. Yuki
10. Benji

CADA OVEJA CON SU PAREJA

1c, 2b, 3a, 4f, 5d, 6e

LAS SIETE DIFERENCIAS



MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ El Vent, 41, 08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

CÓMIC
LÁPIZ: Albert Xiques
TINTA: Dani Solans
COLOR: Oriol San-Julián
GUIÓN: Jürgen Zahn

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Horta
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

GISAKU

EL PRIMER ANIME EUROPEO

DESPUÉS DE "EL CID, LA LEYENDA" Y "PINOCHO P3K", FILMAX ANIMATION PRODUCE ESTA ESPECTACULAR PELÍCULA SOBRE UN SAMURAI ENFRENTADO CON UNA MISIÓN.

PRESENTADA EN EL FESTIVAL DE SITGES 2005

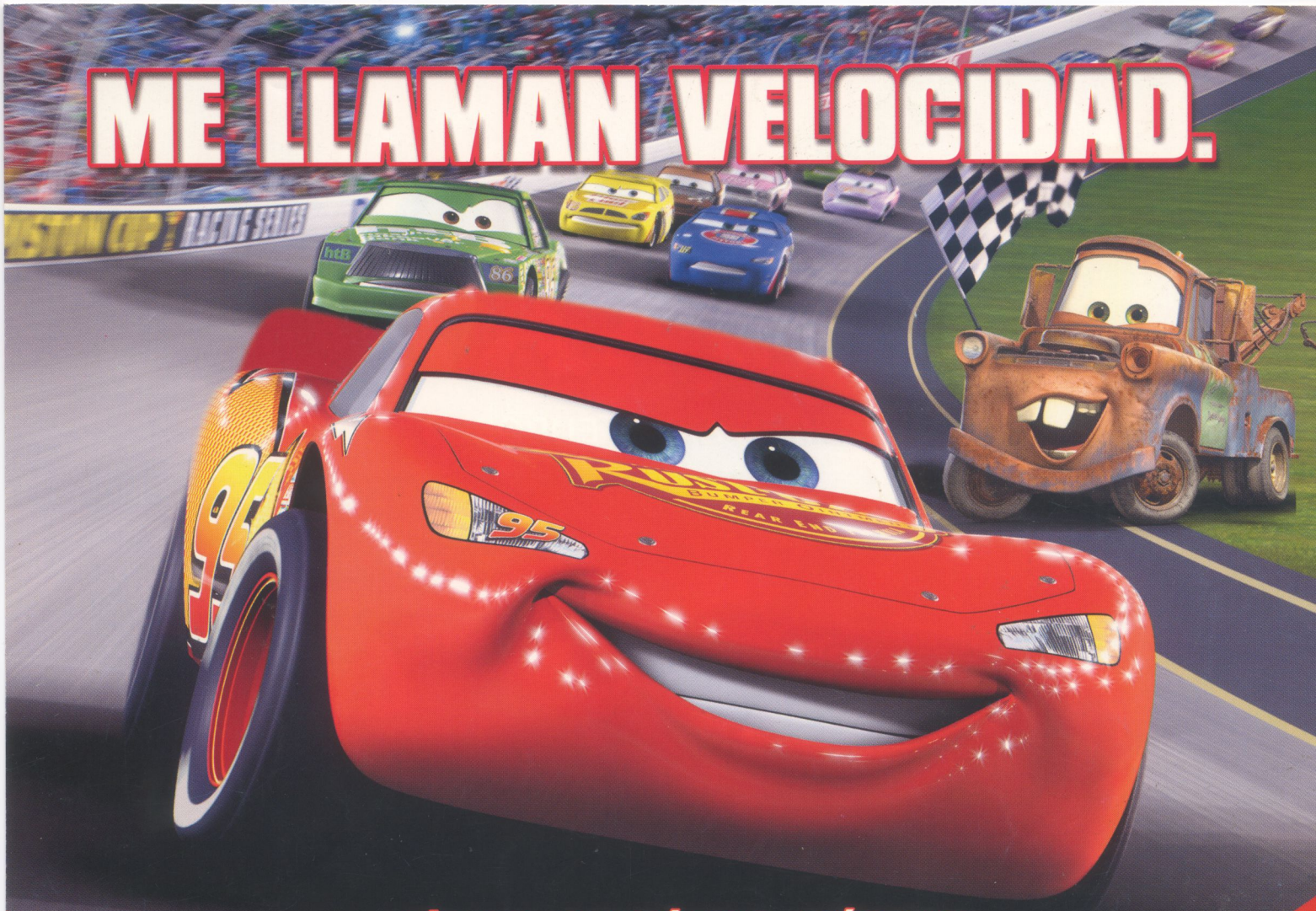
CONTIENE 2 DVD VIDEO

FICHAS TÉCNICA Y ARTÍSTICA, BIOFILMOGRAFÍAS, TRAILERS, SPOTS, TEASERS, MAKING OF, STORYBOARD, COLOR 3-D, MAKING OF DOBLAJE, DISEÑO DE FONDOS, LA LEYENDA, DISEÑO DE PERSONAJES, VIDEOCLIPS, DOSSIER CON FOTOGRAFÍAS.

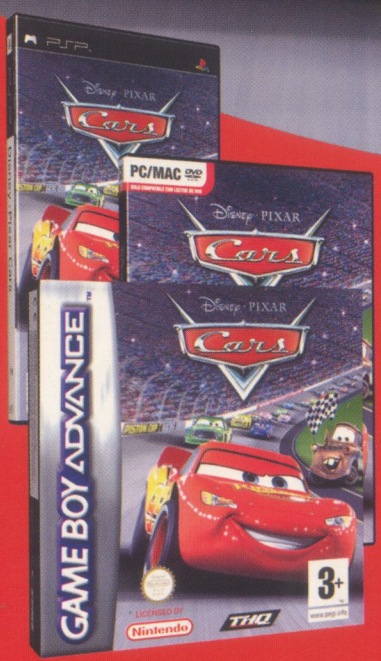
A LA VENTA EL 26 DE JULIO

filmax HOME VIDEO

ME LLAMAN VELOCIDAD.



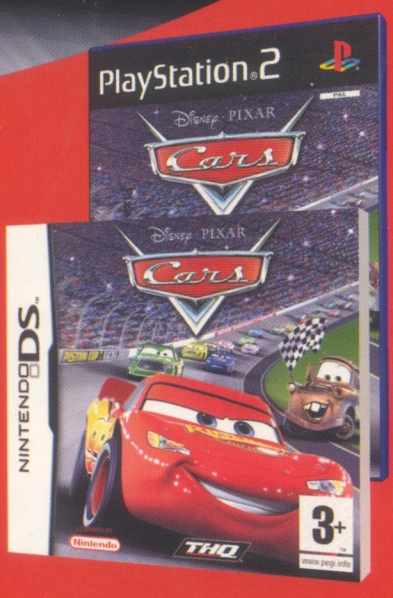
MÍRALO. CONDÚCELO. SIÉNTELO.



Disney · PIXAR

Cars

El Videojuego



¡YA DISPONIBLE!

3+ www.pegi.info

PC CD-ROM SOFTWARE · Mac · PlayStation.2 · PSP · XBOX · GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO DS.

bvg BUENA VISTA GAMES

PIXAR ANIMATION STUDIOS

THQ

www.carsvideogame.es

Cars©Disney/Pixar, not including underlying vehicles owned by third parties; Dodge®; Hudson Hornet™; ©Volkswagen AG; H-1 Hummer®; Model T™; Fiat™; Mack®; Mazda Miata®; Kenworth®; Chevrolet®; Peterbilt®; Jeep®; Mercury™; Plymouth Superbird™; Cadillac Coupe de Ville®; Ferrari®; Fairlane™; Petty® "PlayStation", the "PSP" logo and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.Nintendo, Nintendo DS, Nintendo Gamecube, Gameboy Advance and their respective logos are trademarks of Nintendo.